2005年 总第205期



Popsoft

半月刊

大众软件®

www.popsoft.com

应用和娱乐的第一选择

20





免费赠送上海米果公司
真·封神海报一张

ISSN 1007-0060
20>
9 771007 006005


Sony Ericsson
QuickShare
VGA


Sony Ericsson
QuickShare
VGA




三国豪侠传
sanguo.sdo.com
10月新版大奉献
新地图、新道具、新兵种
一一为您呈现
还有更多全新玩法
统统等着您
SHANDA NETWORKING 盛大网络
盛大网络运营服务

真情回报 一路同行



赠品 限会员

A.金山超值套装包

剑侠情缘ONLINE最新客户端和10级以下玩家免费帐号

WPS OFFICE 2005个人版

金山毒霸2005安全组合(大众软件版)

金山词霸(大众软件版)



B.瑞星杀毒软件2005版



C.洋话连篇——复读博士





D.游戏软件：加勒比海盗或信徒2或真封神演义

抽奖奖品 限会员

一等奖 2名 磐正显卡



二等奖 6名 轻骑兵2.1音箱





三等奖 10名 魔兽玩偶



纪念奖 100名 魔兽珍藏卡片

优惠购买 只限会员，每人限购3个

A.魔兽世界文化衫（白色）50元/件



B.漫步者音箱E2200 150元/台



C.漫步者音箱X500 120元/台



D.暗黑玩偶 300元/套



《大众软件》读者俱乐部2006年订阅优惠活动开始了

《大众软件》读者俱乐部在广大读者的关心和支持下正在不断的成长，我们将一如既往全心全意为您服务，相信在2005年俱乐部的很多读者会员也感受到了我们的回报。赶快加入我们读者俱乐部吧，更多的优惠更多的机会等着您！

只要您在《大众软件》读者俱乐部订阅2006年《大众软件》全年或半年及全年《大众硬件》的读者，就可以成为我们的会员，并可以享受“真情回报 一路同行”活动的回报，并有机会得到订阅的赠品。

《大众软件》读者俱乐部的会员将享受以下服务：

- 为俱乐部会员提供价格优惠的产品
- 俱乐部会员有机会得到免费赠送的游戏开户卡、游戏客户端、海报等宣传品。
- 优先采纳俱乐部会员提供的优秀稿件，一经引用，稿酬优厚。
- 有机会作为嘉宾参加杂志社举办的相关活动

订阅办法：

1.《大众软件》全年订阅价为人民币163.2元；半年订阅价为人民币81.60元，《大众硬件》全年订阅价为人民币102元

2.订阅价只含平邮费，如需挂号，《大众软件》全年加收72元，半年加收36元，《大众硬件》全年加收36元

3.在订阅回执单上注明订阅时间和选择的礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，礼品送完为止。礼品将在2006年3月1日前全部寄出。2006年3月我们将对订阅的会员进行抽奖，抽奖结果将在杂志上刊登。您有机会得到两次赠品。

4.请将汇款单复印件和订阅回函表（复印件有效）一同寄到我社。

5.如需参加优惠购买的读者，请将汇款单复印件一同寄到我社，并注明购买的产品类型。

6.请勿在信中夹寄现金，如由此造成损失，我社概不承担相关责任。

7.所有产品以实物为准。

礼品选择和优惠购买请先电话预定

邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室

邮政编码：100036

热线电话：010-88135604　010-88118588-8000

电子邮箱：club@popsoft.com.cn

信封注明：真情回报 一路同行

样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

收款人姓名：大众软件杂志社　金额 ¥163.20

收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室

汇款人地址：北京市海淀区玲珑巷

汇款人姓名：张XX　邮编 100000

附言：订阅2006年全年《大众软件》杂志

下期预报

硬件评析：千元以下显卡游戏性能评测

数字码头：2005年度闪存式MP3播放器横向评测

攻城略地：美少女梦工场4

在线争锋：《仙境传说2》新作特报

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王嬲 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2005年10月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目 录

2005年第20期 总第205期



玩网易游戏
买戴尔电脑
双剑合璧
您是赢家
优惠送礼连环套
NetEase
www.163.com
DELL 戴尔
广州网易互动娱乐有限公司

此处空白不是《大众软件》杂志的排版错误，
欲知详情，请继续关注下期此页。

CONTENTS 目录

2005年第20期 总第205期

Jamster!

www.jamster.cn

手机俱乐部

全球独家推出

疯狂青蛙 Axel F.

抓狂叮叮!



响你所想 铃动心灵

铃声下载发送

歌曲	代码	歌曲	代码
1) 飘移 – 周杰伦	DD191585	11) 如果的事 – 范玮琪	DD191595
2) 让奇妙飞翔 – 张学友	DD191586	12) 蓝月亮 – 阿果	DD191596
3) 笔记 – 周笔畅	DD191587	13) 阿当的抉择 – Alive	DD191597
4) 知足 – 五月天	DD191588	14) 爱的下半场 – 涂黛凝	DD191598
5) 童话 – 光良	DD191589	15) 童话生死恋 – 花儿乐队	DD191599
6) DA DA DA – 王心凌	DD191590	16) 千年之恋 – F.I.R.	DD1915100
7) 两只蝴蝶 – 庞龙	DD191591	17) 寂寞沙洲冷 – 周传雄	DD1915101
8) 妈妈我爱你 – 张含韵	DD191592	18) 莫斯科没有眼泪 – Twins	DD1915102
9) 甜蜜的我爱你 – 李宇春	DD191593	19) 野蛮游戏 – 蔡依林	DD1915103
10) 牡丹江 – 南拳妈妈	DD191594	20) 当你孤单... – 张栋梁	DD1915104

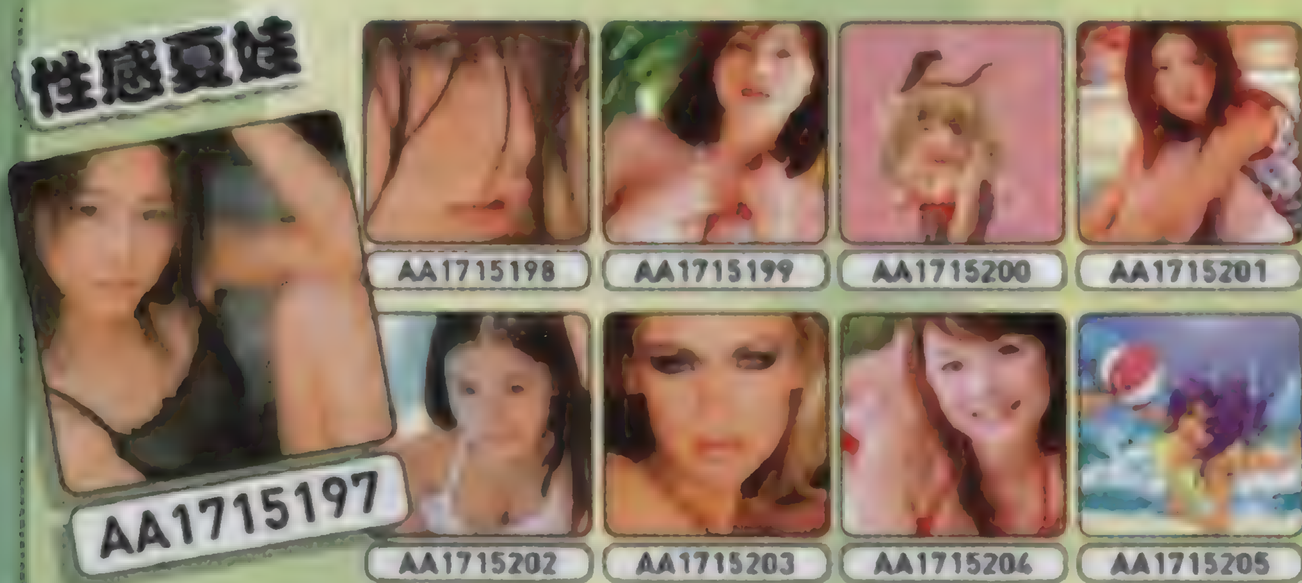
可爱偶像：小鸡甜甜



通缉：风靡全球的讨厌东西



性感夏娃



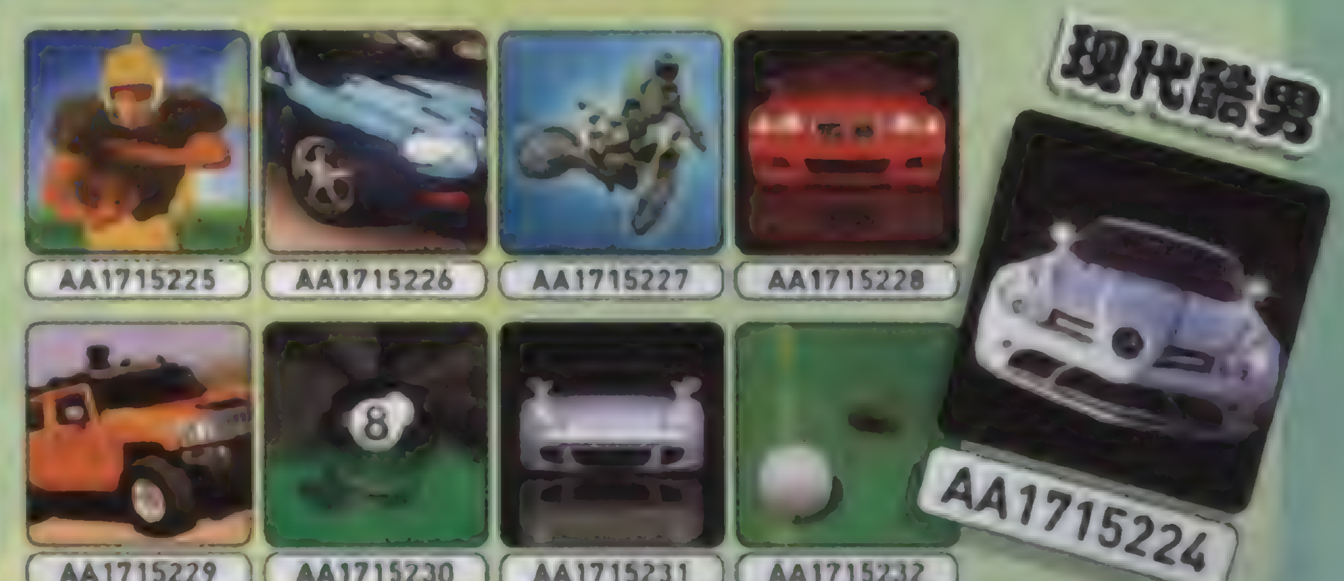
爱情物语



幽默卡通



现代酷男



彩图铃声下载方法

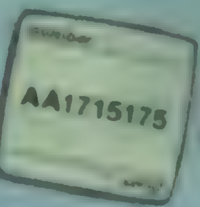
中国移动用户（支持GPRS手机）发送图片代码到 **800 202**

例如要下载图片"疯狂青蛙"

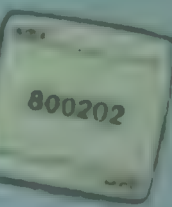
（"疯狂青蛙"图片代码为AA1715175）



① 写短信



② 发送到



③ 下载成功!

*Jamster!手机俱乐部 8元/月 客服电话 010-82518478 京ICP证020206号 北京联丰通信技术有限公司 退定发送 0000到 800202

编辑部报告

2005 用我们的视角看东京电玩展

提及日本，我们常常会把错综复杂的心情交织在一起。

尽管之前我曾流连于川端康成、村上春树那些文字营造的柔美片段中，然而，站在45层的高层建筑里，我们并没有看到远处的富士山。视野中遍布高耸密集的建筑群，高架桥上奔忙的车辆，和秋天的东京风景叠加在一起——这是一个拥挤而又快节奏的城市。所以，在每天结束展会报道返回住宿酒店的路途中，行驶在高架桥上时，我们常常会有一种身处上海的感觉。不同的是，此时已是深夜，但我们可以很方便地透过车窗，看到那些多数仍亮着灯的写字楼中的公司雇员们。依稀的身影中，身着西装、打着领带三三两两的年轻男人们正指着一些资料开会讨论，有些则在电脑前或者写字间中徘徊思考或者忙碌着。

这几乎成为一个独特的夜景，每一座写字楼中随处都可看到这样的镜头。

当然，他们绝不是在玩游戏，或者编织一个堂皇的理由告诉自己的女友或妻子正在加班工作（其实是泡在网上，百无聊赖）。所以身在东京的每一天，除了近乎一尘不染的街道，礼貌、文明、敬业以及善意的微笑常常感染着每一位报道东京电玩展的中国记者。

2005年东京电玩展（Tokyo Game Show）是本刊第四次派出记者赴现场报道。作为一家电脑应用与娱乐为主的媒体，一直以来，我们的心情是诚惶诚恐的。在面对一个以次世代主机TVGAME为绝对主体的展会面前，我们并没有先天的报道优势。然而，在游戏产业向多平台方向发展，且众多产品纷纷转向次世代平台时，本届TGS则将划分出一个个壁垒分明的阵营，也将对未来游戏产业的发展产生至关重要的影响。从另一重意义上说，这也是《大众软件》作为媒体的一种责任。

当然，在本届展会上，我们的视野绝不仅仅停留在那些身材曼妙、漂亮的ShowGirl身上。相反，与多数同行媒体开展后迅速涌入展会现场不同，我们的报道一组则利用了两天的时间参加了微软XBOX 360的主题论坛演讲。我们的镜头见证了任天堂社长岩田聪公布次世代主机革命（Revolution）手柄的时刻，以及微软针对游戏开发企业的ATG XBOX 360 Party；用尽可能多的时间与日本以及世界上的知名游戏制作人进行交流，关注他们的思想和理念。当然，这里也包括众多日本本土中小游戏企业的负责人，关注这个国家是如何将动漫、游戏、周边产品形成一个完整产业链的。在这些推动未来游戏产业走向的人们身上，我们也感受着未来游戏的气息和脉搏。这也恰恰吻合了本届展会的主题——“立足尖端放眼未来”。而我们的报道二组则将触角伸向每一个缤纷的展台，尽其所能在第一时间触摸每一款即将属于未来的游戏，用我们的眼睛和本期的TGS专题报道，带领读者走进那个绚丽缤纷的虚拟世界中。

游戏是属于未来的，游戏是属于未来的孩子们的。在TGS 2005现场，一群天真的孩子们在父母的带领下，来到专为儿童设置的展馆内。他们操控着音速小子SONIC、胖胖敦实的胡子大叔马里奥，完成对一个个童话世界的冒险；他们的脸上洋溢着天真开心的微笑。那一刻，世界是美好的：没有侵略，没有恐怖主义，没有政治派系、国家政体的区分。

未来的游戏属于儿童，未来的游戏属于和平的世界。

补记：2005年9月19日，本刊赴日报道组记者搭乘中国国际航空公司的客机从日本回到北京首都机场。到达机场后，发现托运的行李箱被粗暴地摔裂多处。该行李箱曾远赴美国、韩国、新加坡等地，并多次航空托运，无一损坏，唯一在国内的托运竟遭如此厄运。所幸行李箱中所装物品全部为TGS纸质资料和部分光盘，而记者的笔记本电脑、数码相机、DV等物品则随身携带。否则，预计广大读者将不会看到本期TGS 2005的报道了。

本刊赴日现场记者 北四环组

完成于日本东京幕张TGS 2005现场

《大众软件》完全收藏奖

“寻找大软同路人”系列活动之一的“谁是《大众软件》完全收藏者”的活动，得到了读者们的响应。十载风雨世事变迁，200多本软件与游戏的故事，承载着的不仅仅是知识与信息，还有中国IT业的10年历史。我们有幸和读者您一起目睹、经历、怀想。对那些收藏了《大众软件》已出版的全部杂志，还有增刊、合订本等周边产品的读者，我们表示深深的敬意。一点微薄的礼物，不足以表达我们心头的万般感怀。只能再次地说声：“谢谢！我们会更加地努力！”

《大众软件》杂志收藏奖的奖品为音箱以及2005年《大众软件》增刊

（奖品将在增刊出版后一起邮寄）



福建	祁雪彰	上海	李宁远	北京	杨东	辽宁	王东
辽宁	齐斌	四川	刘宇	北京	沈悦	北京	刘巍
山西	张强	湖北	陈骏	天津	吴蔚	安徽	李强军
河南	曹明						

TOPTEN投票幸运读者名单

信投　请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡

奖品为　nVIDIA纪念笔记本和达音科耳机



北京	陈岗	河北	孙捷	江西	姚仕禹	浙江	潘雪瑾
四川	邹欣	云南	米华瑞	广东	张旭阳	甘肃	谢华明
山西	林杰	辽宁	李灿	山东	王姗姗	广西	李夏
上海	王仪	新疆	赵章	陕西	刘天明		

网投　投票地址http://topten.popsoft.com.cn

奖品为游戏周边产品（如右图）



福建	肖刚	四川	张聪	山西	杨靖
湖北	余洋	山东	闫伟	四川	邓云
辽宁	于群	内蒙古	郝斯宝音		

手机投票　查询网址http://www.popsoft.com/sms/topten.htm

本期幸运读者将获得如右图所示的礼物中的一件



137××××0045

137××××4204

138××××7043

138××××4125

139××××6814

手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

Sun举行 2005 Java中国开发者大会

■本刊记者 龙猫



Sun公司董事长兼CEO Scott McNealy在会上发言

2005年9月13日，Java技术的发明者和倡导者Sun微系统公司在北京奥林匹克体育中心举行2005 Java中国开发者大会，并由此拉开了Java技术诞生十周年庆典的序幕。在两天的大会活动中Sun发布了一系列重要的联盟策略和与新用户的合作协议。Sun公司董事长兼CEO Scott McNealy、被称为Java之父的Sun公司产品开发部首席技术官James Gosling以及Sun公司大中华区总裁余宏德、中国区总经理薛耀德和中国区市场经理马君海均到大会现场发表演讲。

Scott McNealy在会上表示，对Java在10年间所取得的成就，Sun公司自己也感到非常惊讶。他们当时没有想到Java技术在10年后会拥有如此大的应用团体，会有现在这样的能力。现在，已经有7亿人在应用Java无线技术，而就在8月，全球有2200万与Java相关的软件下载。对于未来的预测，McNealy认为，虽然未来有起来同样会激动人心，但由于不能确切地预见未来是什么样，所以不需要做猜测。但从目前我们看到Java平台的增长速度，以及未来在家用电器中，如蓝光技术中的应用来看，Java很有可能变为无所不在的技术，而且Sun有中国当地合作伙伴的鼎力相助，因此对未来也充满信心。

除此之外，McNealy还在演讲期间介绍了其Sun Fire x64（x86，64位）系列服务器产品。McNealy称，和竞争对手如戴尔公司的产品相比，该产品具备更高的性能、更小的功耗和更加低廉的价格。在会后的记者提问中，关于Sun是否有计划完全开源Java系统的问题，McNealy回答，Sun公司的长期策略是利用CDDL许可证对其所有软件开源，当他们对业务模式调整之后，便计划开源Java企业系统，开源Solaris以及很多开发工具技术。James Gosling则表示，Java源代码已经有很多开放了，Sun的软件也不是一次，而是将陆续开放。在开放源代码的过程中，还必须考虑其兼容性问题，这一点也是不允许打破的。



Sun公司产品开发部首席技术官James Gosling（中），接受中国分公司赠礼

本次大会除北京的主会场外，还包括成都、大连、广州、香港、南京、上海、深圳和西安等城市的8个分会场，通过卫星连接互动交流。此次会上，Sun还宣布与波导、华为、中国电子技术标准化研究所、摩托罗拉以及北方电信等公司和部门开展多层面的合作，以谋求更多发展空间。

半月看点

MSN推出移动Messenger服务

2005年9月15日，上海美斯恩网络通讯技术有限公司在北京正式宣布推出移动Messenger服务（测试版）。届时，MSN Messenger将从PC端延伸到手机终端。MSN移动Messenger是MSN专门针对中国市场定制推出的服务，对于注册了MSN移动Messenger服务的用户而言，即使他们离开PC机，MSN Messenger上的好友仍然可以通过短信发到其手机上，同时注册用户可回复短信给PC用户。注册用户还可在MSN Messenger上添加手机用户作为联系人（限MSN移动Messenger支持的移动运营商手机用户）。MSN移动Messenger服务的整个注册过程可登录mobile.msn.com.cn，按照提示完成。

JSC&I Korea识别系统推广会

2005年9月15日，韩国JSC&I Korea公司在北京举办了扫描识别系统技术和产品推介会。JSC&I Korea公司成立于1997年，利用LCD Process开发出TFT LCD Sensor（晶体管液晶传感器）技术。该公司近期开发出一套“利用自然光文字输入装置”“图像输入及其制造方法”“指纹输入传感及其制造方法”以及“身份证等各种证件扫描装置”等应用于不同领域的系统技术。



此次推广会上，JSC&I Korea公司向与会者展示了以上系统。目前韩国应用的扫描识别系统所采用的名片识别、图像输入、影像输入和指纹识别4项国际专利都是该公司自主研发的，具有独立的知识产权。一些国内安全等领域的相关代表也出席了此次推介会，并表达了合作意愿。

Wap2.0有望成手机下一技术热点

近日在中国移动“号簿管家”新业务中，明确要求使用该业务的手机终端必须支持Wap2.0传输协议。据悉，与此前手机中普遍采用的Wap1.1/1.2相比，Wap2.0在界面的丰富性、系统复杂性及数据安全性方面将有质的突破。对于用户而言，Wap2.0将在更高速的网络传输基础上为其带来动画、声音、流媒体、图文混排等前所未有的丰富内容，其浏览习惯更贴近电脑上网的体验；对于运

营商而言，该系统的运营和维护成本将大幅降低；对于SP而言，则意味着一次行业借势扩张和重新洗牌的机会。

启明星辰协助推进CISM培训

2005年9月6日，中国信息安全产品测评认证中心在北京召开新闻发布会，在原CISP培训项目所包含的3项内容的基础上，正式向社会推出"注册信息安全员"（Certified Information Security Member）这一新的培训项目，简称CISM资质认证。来自海关总署科技司信息中心、建设部信息中心、国家广电总局信息网络中心、中国石油天然气集团公司信息研究中心、中国电信集团公司、中国铁通集团有限公司等相关部门的领导，中国信息安全产品测评认证中心各授权培训机构负责人以及媒体界的朋友近70人参加了大会。

Verity CEO获年度企业家殊荣

日前，搜索软件厂商Verity的首席执行官安东尼奥·贝特恩考特（Anthony J.Bettencourt）被Ernst&Young授予2005年度北加州技术与软件类年度企业家称号。贝特恩考特因为连续几年带领Verity在企业搜索市场取得了较大的成绩，而由独立评审团从北加州同类的25家获最终提名的公司中评选出来。Ernst&Young年度企业家大奖，专门授予那些成功创建和领导企业迅速发展的企业家。刚刚成为奥林巴斯网站搜索引擎供应商的Verity公司总部位于美国加州的桑尼威尔，专门致力于提供专业集成的搜索、分类、推荐、监控和分析企业实时信息流的解决方案。

美格启动全新品牌战略

2005年9月6日，美格在北京举办"新形象，新步伐—— 'MAG for You'品牌战略发布暨全国大型巡展"会。会上，美格正式发布了"MAG for you"的全新品牌战略，并宣布在下阶段将以显示器为主业的厚实基础和技术研发储备上，集中优势资源，回归专业领域，并进一步向视讯数码家电领域拓展的品牌发展规划。值得关注的是，此次活动中美格宣布其液晶电视和等离子电视等家电类产品正式进入内地市场。

客齐集推出信息精选服务

分类信息网站客齐集近日推出"播客"信息精选服务。每期播客信息精选都由美女主播主持，每周一、三、五日更新。精选信息内容众多，从免费教上海话，寻找一起写足球博客的伙伴，到姓名分析、免费赠送adidas蓝球和出售老上海挂画等无所不及。播客节目采用常见的RM和MP3格式，用户登录到客齐集网站，在公告栏里点击活动项目即可在弹出的页面里下载每期的信息。

前沿技术

华硕在京举行靓彩显示技术发布会



2005年9月8日，华硕电脑在北京东方广场举行主题为"锐丽体验，视觉革命"的显示技术发布会。华硕在会上展示了名为"靓彩"（Splendid）的视频显示增强技术。用户只要购买华硕最新的显卡，就可通过安装该卡和显示增强驱动免费获得这项功能。华硕靓彩技术利用硬件和软件的结合来提升视频显示效果，能有效提升视频画面的饱和度、对比度和色调，甚至可进行动态对比度的调节，使显示效果明显改善。

投资合作

科创与中文之星推出加密钥匙盘

日前，深圳科创电子有限公司与北京中文之星数码科技有限公司联合推出了一款加密钥匙盘。该盘采用深科创自主开发的"四层交互式自反馈网络动态认证加密技术"，通过唯一的ID号，利用动态算法，计算出一个结果到服务器上针对算法来验证该ID。每次在线加密认证过程中，服务器会将新的加密结果写入密钥盘，同时在3套加密算法中有两套是可升级的。在一个时间段就算破解其中一支，但服务器可随时监控到数据的异常而进行屏蔽。据了解，目前基于该加密技术的软件有：北京中文之星以全新架构最新开发的智能狂拼Ⅲ.3专业版，《中国实用工具书集成》OEM版。据悉，深圳科创将继续整合推出涵盖20万册以客户命名的网上个人图书馆，超多最新最全的电影、MP3个性影音库，大专院校各学科论文库，VOIP电话等。

中商网与任我行签署合作协议

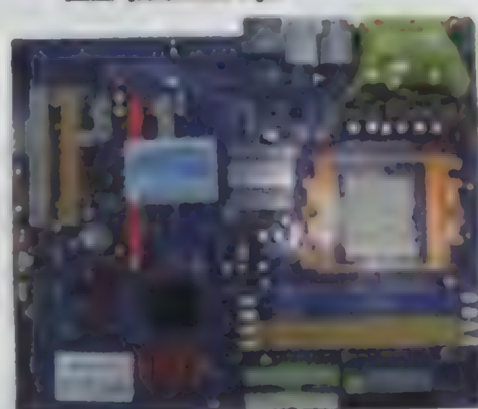
2005年9月15日，中商网（ChinaEC.com）与国内管理软件提供商任我行软件发展有限公司签署了一项战略合作伙伴协议，任我行正式成为中商网电子商务服务产品经销商。双方在充分整合各自优势资源的基础上，共同向中小企业用户提供完整的"企业管理＋电子商务"应用方案，使用户能以更好的性价比享受中商网电子商务技术与任我行"管家婆"产品带来的种种益处。此次双方的合作，构建了"企业内部管理＋外部网络营销"的功能组合模式，实现了互联网产品和传统软件捆绑的落地销售，使企业线上业务和线下业务得到完美结合，为中小型企业客户带来更多的优惠和惊喜。签字仪式上，中商网首席执行官雷赤锋和任我行软件发展公司总经理邝宁先后发表了讲话，并表达了美好的合作意愿。

"QQ安全中心"建立

2005年9月13日，由金山公司与腾讯公司联手打造的国内首家即时通讯安全中心——"QQ安全中心"建立。即日起，QQ安全中心正式对QQ用户提供全面的安全服务。金山公司为腾讯公司建立的QQ安全中心提供全面的反病毒技术支持，打造QQ和TM的安全平台。QQ安全中心除了向用户提供最新的QQ病毒资讯和免费的QQ病毒专杀工具外，还为众多的QQ用户设立了在线系统检疫栏目。QQ用户可随时到QQ安全中心网站进行系统检疫，提前预知自身电脑安全是否出现问题。另外，QQ安全中心网站还将建立QQ病毒上报栏目，用户可随时通过专用接口，将可疑病毒信息传递给金山。经过金山反病毒专家分析后，会在第一时间内将分析结果反馈到病毒资讯频道。同时，腾讯也将在其另一款专为商务人士设计的即时通讯软件TM中，广泛使用QQ安全中心技术。

上市信息

精英KA1 MVP主板上市



日前，精英电脑向市场推出支持ATI Crossfire MVP技术的KA1 MVP EXTREME主板。该主板采用RD480+SB450芯片组，支持AMD

锁住数据，安全存储
易拓推出GStor安全硬盘

■本刊记者 龙猫

2005年9月21日，国产硬盘驱动器制造商，深圳易拓科技在北京举行了"GStor安全存储，硬件防毒（硬件防黑）"——个人电脑"数据防火墙"新产品发布会。易拓科技销售及市场推广副总裁丝润台在会上介绍，GStor不是针对个别病毒码防护，而是针对不良网络行为做侦测，所以并不需要实时更新、升级。



这就是GStor安全硬盘的所采用的安全芯片

丝润台介绍，GStor安全存储器及个人电脑防火墙具有中毒即时还原、加密保护和个人防火墙阻隔黑客入侵等保护功能。其中还原功能（Restore/Reborn）可在遭受病毒攻击后将硬盘还原到中毒前最后一个正常系统状态；硬件加密功能（Hardware Encryption），使整机或硬盘在即时被盗的情况下也无法被非法用户使用，由于加密的IC线路设计在硬盘内部，黑客无法用密码软件破解；而个人电脑数据防火墙功能（Personal Firewall）则可防止黑客闯入系统窃取数据。易拓科技大中华区市场推广部经理张文和在现场详细介绍了GStor的使用方法，并现场演示了其防护能力。

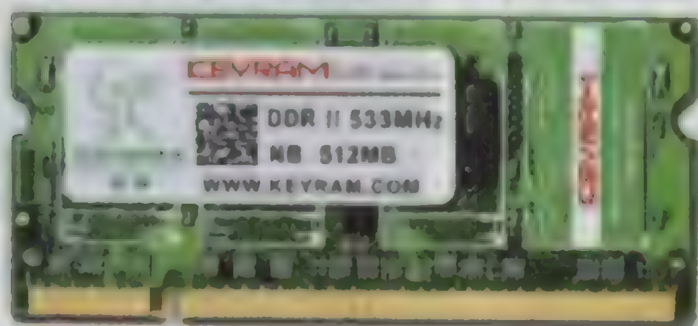

易拓科技销售及市场推广副总裁丝润台在会上进行讲解

在会后的专访中，丝润台表示，目前该硬盘只有80GB一种规格，与不具备安全功能的普通易拓硬盘相比，价格高出15%－20%，而个人防火墙卡的价格则还没有最后确定。今后易拓将逐步推出更大容量的产品，而随着订货量的加大，产品售价也将进一步下降。

Socket939 Athlon64/FX及双核处理器，2000MHz Hyper Transport总线。提供2条PCI Express ×16显卡插槽，兼容不同芯片、频率的显卡，突破双显平台对显卡的限制。配备精英独家I.O.C.动态超频技术，以及第二代ECSonic音速超频软件，对CPU负荷进行智能化实时监控，自动调整CPU超频频率，并支持用户对CPU、内存、PCI-E ×16显卡频率以及电压进行分项调节。

新长江推出新品笔记本电脑内存

深圳新长江科技有限公司近日正式推出DDR2-533笔记本电脑内存。该产品符合JEDEC DDR2（Double Data Rate 2）200Pin SO-DIMM内存架构，在前一代DDR400笔记本内存的基础上，将内存总线速度提高到266MHz，可支持667MHz的传输率，使数据传输频宽达4.3Gb/s。同时DDR2的FBGA封装技术和1.8V的超低电压，能在高速运作下提供更好的稳定性与散热性。



佑泰双动力电源闪亮登场

9月，佑泰（UTEK）公司推出符合Intel最新规范ATX 12V 2.2版标准（即加强双路12V输出）的400T电源。该产品外壳采用钢质镀镍设计，可降低电源产生的高电磁外溢辐射，主线采用蛇皮网包裹，可屏蔽电磁干扰；具有两路+12V输出，分别为CPU和硬盘、DVD驱动器及其它I/O设备供电。两路+12V输出相互独立，各自具有独立的保护控制线路，可使PC工作更稳定。**市场参考价：318元。**

元典GPS助力快乐假期

元典科技近日推出带GPS功能的MP4 SOLO520，该产品采用WinCE.net操作系统，可兼容为WinCE所开发的软件。内部存储容量20G，可存储全中国的地图，还可存放近7000首MP3音乐或100部高质量电影。机身内置有SD、MMC插槽，可直接读取SD、MMC等存储卡。屏幕采用3.5英寸TFT液晶屏，分辨率可达240×320，并支持Flash文件播放。**市场参考价：7499元。**



飞利浦秋季LCD新品在京亮相

近日，飞利浦在北京举办了主题为"畅享娱乐视觉 体验大屏魅力"的秋季B2C LCD新品体验会。会上，飞利浦介绍了最新推出的四大类9款消费类LCD新产品。其中包括"为您设计"的170C6、170X6、190C6和190X6，号称"全球首创多媒体液晶显示器"的190G6，以及32″和42″LCD新品。数码相框（DPD）也是第一次在内地亮相。其中，170X6支持访问硬盘和DVI数字显示，190G6可看电视，并配备了低音炮及游戏方向盘。数码相框（DPD）可显示各种格式的数码照片，32″和42″超大屏幕的LCD边框均采用铝合金制造，并以无铅制造和低功耗为卖点。

微软发布硬件新品

近日，微软公司在北京发布了其外设家族06财年主打的最新9款键盘、鼠标与键鼠套装。此次发布的包括微软无线迅雷鲨6000与无线霸雷鲨6000在内的



“雷鲨”系列。微软霸雷鲨6000属于微软“Game Precision”系列产品，通过激光定位技术提高了其游戏过程中定位的精确性。舒适曲线键盘2000、人体工学键盘4000以及微软舒适光学鲨3000，则将微软的人体工学设计再次提升了一个高度。此次发布的硬件新品中还包括一系列笔记本鼠标，如无线迅雷鲨6000等。无线迅雷鲨6000将带智能电源开关的接收器内嵌在鼠标底部，便携而且节能，1节电池的使用寿命可达6个月。

美齐JT178XP上市

9月，美齐科技宣布推出全新的17英寸液晶显示器JT178XP。JT178XP除可升降、倾斜屏幕外，还可对屏幕进行90度旋转，以适合文档资料及网页的浏览。具备300cd/m²亮度、500：1对比度以及8ms响应时间，水平/垂直视角达170度。此外，在其屏幕下方还配有一对功率为1W的扬声器。美齐承诺，自消费者购机之时起3年时间内，如果发现质量故障并送至美齐维修中心，可免除维修人工费和零件费。**市场参考价：2499元。**

优派全球首发激光键鼠套装

9月，优派（ViewSonic）公司宣布推出全球第一款采用激光引擎技术的桌面键鼠套装——“镭影派对”CP2209。“镭影派对”中的鼠标可达到6700次/s的刷新速度与1600dpi的分辨率。**市场参考价：199元。**

LEXAR闪电型闪存盘上市

前不久，美国LEXAR（雷克沙）在我国市场推出了其闪存盘中的旗舰产品——JumpDrive Lightening（闪电型）。该闪存盘容量为2GB，采用不锈钢外壳，具有防水、防尘、防腐蚀能力；读取速度可达160×24MB/s，写入速度120×18MB/s。同时，产品还附带了数据同步、数据安全保护软件，可给重要的文件加密，并享受2年质保。**市场参考价：512MB/1GB/2GB为499元/799元/1399元。**

德劲推出“小不点”彩屏机

9月上旬，德劲推出一款彩屏MP3播放器“小不点”，体积为41mm×26mm×16.5mm，整机尺寸约为市面流行MP3播放机的1/2。采用全铝合金外壳设计，带有65k色OLED屏幕，支持MTV播放和图片浏览，并支持歌词同步显示；具备MTV格式影音文件播放功能，可在机器上观看歌手的MTV。**市场参考价：399元（256MB）。**

壹佰易推出会说话的英语课本

北师大出版社、人民大学出版社、清华大学出版社等联手北京壹佰易科技推出英语听说100e训练平台。平台分为全文学习、句子跟读、全文跟读、角色扮演、听辨句子、听写填空、拼句练习、全文背诵、背单词等9个模块，可满足学生们练习听力、口语、预习、复习课文等需要。采用壹佰易公司的无级无失真发音技术，可从慢到快调节播放速度而不影响声音的真切度；录音触发门限功能可设定录音时要达到的最小音量，鼓励学生大声开口说英语；播放噪声功能提供多种噪声背景，可有效训练听力。

Kingmax推出DDR2 800内存

日前，Kingmax正式推出Kingmax DDR2 800内存条。今年第二季度，Kingmax号称耗资近1000万美金购入代号为T5593的测试设备正式上线。它可严格筛选出真正能达到800MHz以上的内存颗粒，进而可量产出高质量的DDR2 800内存条。目前Kingmax Mars DDR2 800有512MB和1GB两种容量。

苹果推出iPod nano

近日，苹果电脑公司发布了新款MP3播放器iPod nano。该产品外观小巧，目前有2GB和4GB两种型号，均有白色和黑色外壳设计。机身带有1.5英寸彩屏，可用作图片浏览等。**市场参考价：4GB/2GB为2400元/1900元。**

促销新闻

富士康TVS机箱降价促销

全球首款无螺钉机箱富士康TVS天圣系列于近日降价300元，现以580元的价格进行促销。

买艾尔莎得PSP

艾尔莎于9月起至10月10日在全国十大城市举行“艾尔莎PSP开学大放送”活动，将送出30台索尼PSP游戏机。活动期间凡购买艾尔莎任何一款显卡的用户，都有机会赢取PSP一台，以及由艾尔莎送出的150个Ruby玩偶（价值200元）。其方法是在此期间购买艾尔莎显卡的用户凭产品序号登记注册，通过填写完整的用户信息来参加在线抽奖活动。获奖者名单于10月10日活动结束之日公布。

网易CEO孙德棣先生辞世

■本刊记者 司马平安

人们总是说IT业是个朝阳产业。可当这个产业中有人离我们而去的时候，你就会突然觉得那是多少人的智慧与汗水铺陈而成的基石，你就会觉得时间从不因为你的想象力而停止。这个产业是在经历了多少风雨，并正在等待着多少风雨的同时令人觉得阳光满地。

9月18日夜，忽然收到网易公司CEO孙德棣先生辞世的消息，这种感觉便伴随着一股莫名的悲伤扑面而来。随后，我又查阅了网易关于孙先生辞世的所有报道。其中大部分，就好像孙先生的为人一样，是深沉而朴实的，没有华丽的浮夸，也没有如其它行业中那些类似"艺术家"的大帽子。不过，正因如此，我才更觉得孙先生的人生真正值得我们去深入地探求。

当然，我可不会用别人的人生去鼓噪IT劳动者的薪酬问题，或者是炒作其背后的企业下一步将如何辉煌……对于诸如此类的借题发挥，我深恶痛绝。我所能想到的只是，孙先生在IT的历史中留下了多么重要的一笔。

在孙先生生前，我不过是在几次会议中远远地提问而已。对于未能与他面访，并把他对于中国IT业发展的思考直接介绍给我们的读者，今天深感遗憾和惋惜。因而，请原谅我在此必须借助那些更为了解孙先生的人的讲述来辅助我完成这篇文章。

孙德棣先生毕业于宾夕法尼亚大学沃顿商学院，获经济学学士学位。1996年11月至2000年5月间，他曾在贝尔斯登亚洲有限公司工作，并在离职前担任常务董事。在此之前，他是百富勤融资有限公司助理董事。孙先生拥有逾10年的大中华地区企业融资的工作经验。2000年7月至2001年9月出任英普达科技咨讯有限公司首席财务官。以上这些，可能是我们平时并没有去注意的履历。而后当1999年12月开始担任网易公司董事，2001年9月出任网易公司代理首席执行官时，这个人的名字才忽然让我们觉得他是中国IT业中最为响亮的名字之一。

其实，孙先生出任网易公司CEO，可算是受命于危难。1999年他开始担任网易顾问，12月担任董事。2000年6月，网易在纳斯达克上市，由于撞上互联网泡沫质疑风潮，每股15.82美元的发行价当日就跌至12.82美元。到2001年9月，更因"误报事件"受到纳斯达克调查，跌入1美元以下垃圾股行列，险被摘牌。2001年9月11日，在网易面临纳斯达克停牌危机，丁磊与前CEO黎景辉和COO陈素贞矛盾激化导致二人离职，网易前途扑朔迷离的紧要关头，孙德棣先生就是在这种背景下走上了网易代理CEO的位置。他以自己朴实稳健的风格、对内部管理的强化、坚持保守的财务制度，结合丁磊对消费者需求的精确把握和对技术的专注，终于把网易带出了困境。譬如，2002年网易刚刚发布一些管理流程时，一些部门不太适应，孙先生亲自和各个部门沟通，一起开会，一起分析这些流程。在他管理公司期间，网易股价曾创造了从0.63美元飚升突破72美元的奇迹。

他平时的为人，人们是这样描述的：

同事谈道："第一次见到他是在2003年9月的某一天。在网易广州的内容部，有人告诉我，网易的CEO从北京过来了，快看看。我抬头望到前方有一个满头白发的年轻人坐在财经主编的身边，正渐渐细语。他温文尔雅的神情给我留下了极深的印象。再就是后来，因为房产频道的事情，我一直和他有过多次交流，他也不厌其烦地为我们指出了很多很好的解决方法。"



同行谈道："我们眼看着网易沉稳地从摘牌危机走到现在。每一天，你也许感受不到网易在成长，可是整整4年过去，谁都看到了网易的成熟。这已经足以说明，在这个行业里，他可能是最不张扬的CEO，却可能是最成功的CEO之一。经常看到潇洒的丁磊独自来去，经常感受他聪敏的灵感。每当这个时候我就想，他们公司一定有一个非常好的CEO及其执行团队。"

……

逝者已矣。

孙德棣先生1967年生人，享年38岁。



奏响多媒体音频最强音

——创新新一代SB X-Fi系列声卡

■晶合实验室 别理我



厂商： 创新（Creative）

上市： 2005年10月以后（中国内地市场）

售价： 129.99美元（XtremeMusic版欧美市场参考价、人民币报价暂无）

附件： 软件/驱动光盘

推荐： 对PC音频的音质有苛刻要求的中高端用户，游戏爱好者

咨询电话： 010-82551800



在我国内地市场，SoundBlaster Audigy2 ZS系列似乎成了创新声卡的绝唱，创新的简体中文网站上甚至直到2005年暑期都看不到2004年底发布的SB Audigy4的消息。而今年8月，创新终于正式发布了新一代SoundBlaster X-Fi系列声卡，我们随后也于第一时间从创新“抢”来了这块新鲜玩意儿，样卡甚至不像以前那样用正式包装，只是简单地打上了Sample（样品）标贴。

近期网络上充满了针对该系列声卡的两种不同声音，“王者归来 vs 末代皇帝”，声霸卡的粉丝们雀跃新时代的来临，而嗤之以鼻者则指着它的软肋较劲。当然，对于一个严谨的评测人员来说，客观的技术与市场分析远比个人情结重要，而最终的判决权，永远只属于消费者。

X-Fi架构分析

对于类似SB Live!/Audigy/Audigy2/X-Fi这样的声卡来说，APU（Audio Processor Unit，音频处理器）无异于大脑，其架构直接决定了声卡的处理能力和功能，SB X-Fi系列的处理器编号为CA20K1-PAG，与前代产品（EMU 10K1/10K2）有明显差异，彰示其全新的架构。其处理器遵循Xtreme Fidelity音频标准，学名叫Xtreme Fidelity Processor，昵称为Quartet，意即“四重奏”，下文我们依然用20K1称呼它。

高效的VLIW超长指令

20K1主频为400MHz，集成了超过5100万个晶体管（快要赶上Northwood核心P4了），而10K2（即Audigy系列声卡的处理器）只有460万个，还不到它的10%。20K1的DSP具备4个独立的子处理器（sub-processor），系统整体框架采用VLIW（Very Large Instruction Word，超长指令字）结构，具有更好的平衡性，子处理器的编译器能对并行执行分支进行识别，合并成简单指令，对于静态的应用来说，这个架构是相当高效的。

20K1的子处理器采用2×SIMD架构，可同时处理两个数据流，实际应用中的声道数多为2的倍数（如立体声、4声道等），2×SIMD架构显然有利于提高效率。

Evolution of Sound Blaster Processing Power*

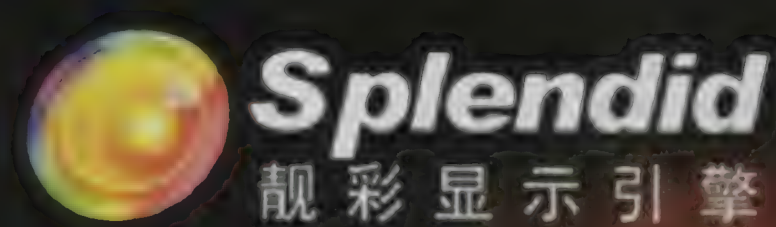
	Raw Data Path MIPs	Typical Processor MIPs	Internal Audio Channels Available	Overall Audio Sample Rate & Effects Processing MIPS vs Live!	No. of Simultaneous Real-time Effects	No. of Transistors
Sound Blaster Pro	[illegible]	[illegible]	-	[illegible]	-	[illegible]
AWE 32 (EMU8000)	[illegible]	[illegible]	-	[illegible]	-	[illegible]
Live! (10K1)	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Audigy (10K2)	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
X-Fi	10340	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	51.1M

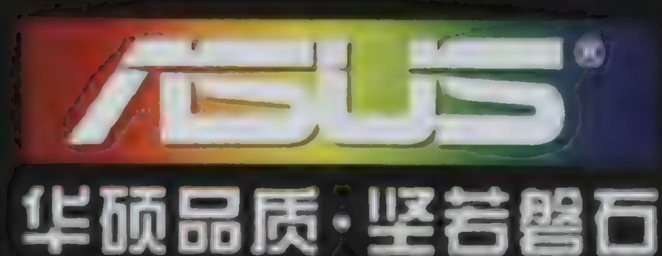
创新公布的音频处理器性能规格表，X-Fi的性能可谓惊人

上表中的重点名词解释

Raw Data Path MIPs（原始数据路径MIPs）：对单一数据进行操作的执行频率的倍数和总和，是最底层的处理计算能力。

Typical Processor MIPs（典型处理器MIPs）：指1998年SB Live!面市时，同时代典型处理器如果执行Live!、Audigy和X-Fi芯片的算法，所需处理能力的估算值。如果当时其他APU也用这个指标计算，AU8830和AU8820应该分别是1800







华硕靓彩显示卡

锐丽体验—视觉革命

靓彩引擎：华硕独有大幅提升显卡显示效果的革命性技术



动态色彩调整



细节颜色处理



智能动态调整



EN7800GTX/2DHTV/256M

- NVIDIA GF7800GTX
- 470MHz
- 256MB DDR3
- 1.2GHz(600MHz DDR)
- 256bit
- PCI Express X16
- DVI-I、D-Sub、S-Video
- ASUS Splendid、ASUS GameFace Messenger、ASUS VideoSecurity、Asus GameLiveshow、Asus GameReplay、ASUS Onscreendisplay



EAX700/TD/256M

- ATI Radeon X700LE
- 400MHz
- 256MB DDR
- 500MHz(250MHz DDR)
- 128bit
- PCI Express X16
- DVI-I、D-Sub、S-Video
- ASUS Splendid、ASUS GameFace Live、ASUS VideoSecurity、ASUS Onscreendisplay





和1000MIPs。

Overall Audio Sample Rate & Effects Processing MIPs vs Live!（总体音频采样率和效果处理MIPs与Live!比较）： 虽然Audigy的计算能力（以典型处理器MIPs为标准）没有达到Live!的4倍，但其效率比Live!高；同理，如果X-Fi要完成67倍于Live!的特效处理工作，并不需要67倍的计算能力。

灵活的Audio Ring构架

20K1对资源的分配相当灵活。传统的处理方式如图所示，其音频数据流通路线是固定的，而20K1采用灵活的动态回路，创新称之为Audio





传统处理方式中（上）音频数据流通路线是固定的，而Audio Ring构架提供了灵活的资源分配机制

Ring构架，其拥有的4096个音频通道可根据需要灵活分配给各子处理器。强大的计算能力再加上Audio Ring构架让20K1拥有优异的性能，其Raw Data Path MIPs（见上面的插文说明）运算能力为10 340，是上一代的24倍，相当强悍。

	X-Fi Raw Data Path MIPs
SRC	7310
Filter	200
Mixer	1210
Tank	440
DSP	1180
Total	10340

APU的运算能力用途分布，看来创新对SRC下了狠功夫

S-SRC——超级SRC子引擎

创新声卡的SRC（采样率转换）效果一直是专业音频发烧友诟病的焦点，这一次创新显然想在源头解决这个问题，因此将大量计算资源投放到SRC子引擎上，在其处理器的全部10 340 MIPs运算能力中，用于SRC处理的MIPs就达到了7310。

20K1的采样频率转换器分为3个步骤：第一步将原有采样率增倍，第二步使用多相FIR滤波器产生一个新的采样率，该采样率是最终输出采样率的4倍，最后将上一步输出的采样率除以4得到所需采样率。一个优秀的FIR滤波器不仅需要大量资源进行卷积等运算，还需要大量内存来缓冲数据，而创新在20K1身上竟然使用了256个这样的转换器，对资源的胃口自然很大。那么X-Fi的S-SRC（Super Sample-Rate Conversion）的效果是否真的“超级”呢？后面的测试中将得出答案。

以上是X-Fi芯片的整体架构及重要更新元素，它的其他硬件设计则结合软件应用在后面介绍。

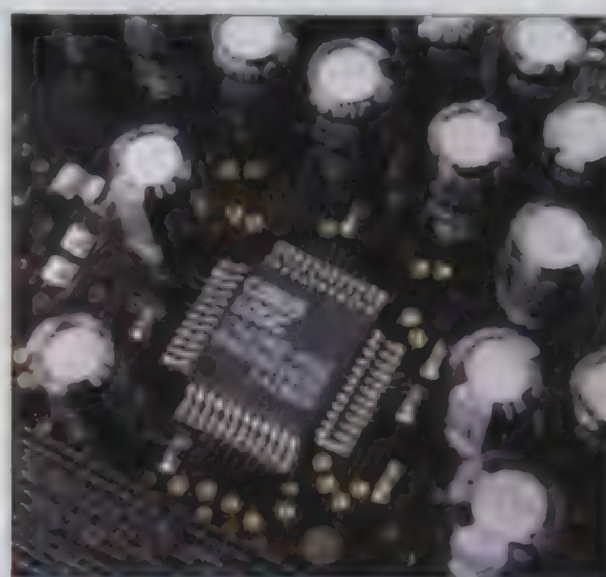
X-Fi硬件赏析

SB X-Fi系列包括X-Fi Elite Pro、X-Fi Fatal1ty FPS、X-Fi Platinum和X-Fi XtremeMusic四款，分别对应非专业录音、游戏玩家、标准数字娱乐应用和入门音乐体验，均采用EMU CA20K1主芯片，只是在周边配置上有很大差异。我们手里的样卡是针对一般家庭应用的XtremeMusic。



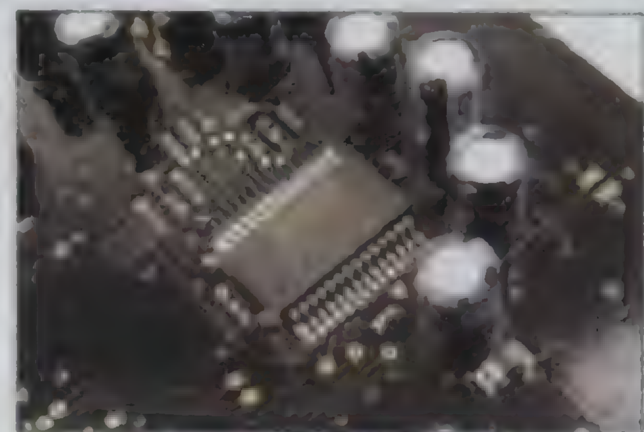
X-Fi的主芯片

它的PCB板大小和SB Audigy2 ZS相似，编号为SB0460。主芯片上方有一块2MB容量的内存，它仅仅是为配合Audio Ring使用的，用来存放音频数据，能起到减少压缩提高音质、加速文件访问、节约系统内存的作用。而X-Fi Elite Pro和Fatal1ty FPS则配置了64MB声存，实在是等级分明。



Cirrus Logic CS4382数模转换器

创新X-Fi XtremeMusic的DAC（数字模拟信号转换器）与Audigy2标准版相同，为Cirrus Logic CS4382-KQZ，这是一款非常成熟的8声道DAC，支持24bit/192kHz，SNR（信号噪声比）为106dB，动态范围114dB。而X-Fi Elite Pro采用了与Audigy4一样的4颗双声道CS4398-CZ，支持24bit/192kHz，信噪比120dB，动态范围114dB，真可谓“一分钱一分货”。

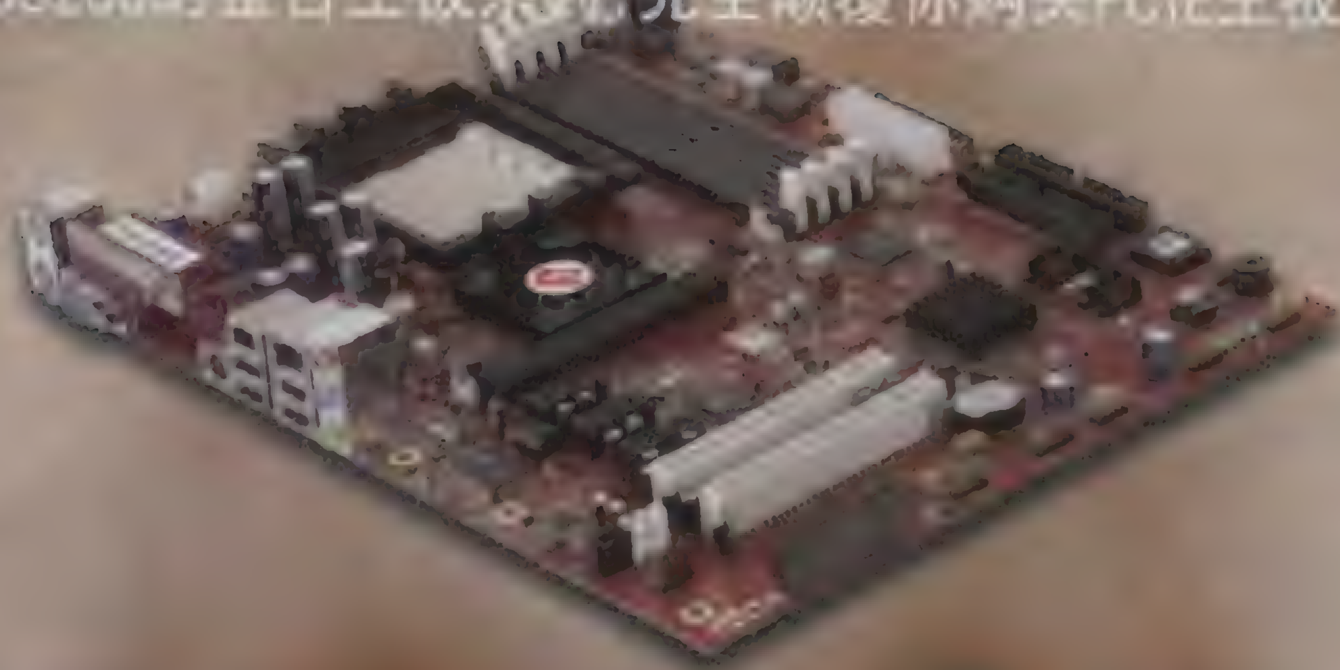


WM8775模数转换器

DAC芯片右上方的ADC（模拟数字信号转换器）是一颗Wolfson的WM8775，而X-Fi Elite Pro采用更高档的AKM AK5394AVS。虽然XtremeMusic没有强调录音功能，但WM8775还是支持4通道24bit/96kHz录音，当采样率为48kHz时信噪比可达到

Sample-Rate Conversion（SRC，采样率转换）

处理数字化声音时，我们要将声音分成很多个点进行采样，点越多越密集越真实，但目前大多数音源都遵循音频CD的44kHz传统，而AC'97标准（它并非只是软声卡的代称，几乎所有家用级PCI硬声卡都采用这种将主芯片与数模/模数转换器分离的设计规范）偏偏要求对音频信号的处理统一到48kHz，因此需要对音源进行转换。当这种转换为非整数倍时（如44kHz到48kHz），不佳的算法将导致出现较大噪声或谐波，严重影响音质，创新以往的声卡（SB Live!/Audigy）的SRC做得较为糟糕。



买“显卡”，送主板！
ATI XPRESS200的整合主板系列，完全颠覆你购买PCIE主板显卡的价值观
产品外观以实物为准
ATI RADEON XPRESS 200 SERIES
ATI RADEON XPRESS 200主板芯片组
ATI的XPRESS200全线出击，借助全球超强的3D技术研发加上PCIE高速总线，全力打造革命性的整合3D性能主板XPRESS200。如今网络游戏大作，EQ2、CSS、WOW等游戏纷纷进驻网吧以及个人电脑，之前的整合主板无法应对，但集成了X300的XPRESS200却可以轻松应对，在魔兽世界中，我们可以在1024X768下轻松的跑到50帧以上，令您的整体成本更低更具性价比。ATI XPRESS 200整合主板系列包括AMD平台的RS482和INTEL平台的RS400、RC410。
支持surround view三个显示器显示
支持INTEL、AMD双内核处理器
微软只允许用户在ATI整合芯片组的主板上使用下一代3D操作系统VISTA
AMD平台
INTEL平台
PCI Express
1x16
4x1
基于X300
AMD平台
INTEL平台
PCI Express
2x8
4x1
AMD平台
Athlon 64/Athlon X2
Sempron
HT 1.03
视觉无极限
www.ati.com/chs


镀金接口经常出现在创新中高端产品身上

102dB，完全能满足家庭日常录音娱乐。

I/O端口后方是运放芯片，X-Fi XtremeMusic竟然使用老迈的4558C，创新看来真是准备把它作为世纪设计了（从1998年的SB Live!到2005年的X-Fi都一样），只有X-Fi Elite Pro采用高端一些的2068。也许未来一段时期，声卡爱好者们硬改运放芯片的现象也会出现X-Fi的中低端型号身上。

X-Fi声卡的3种模式及特色

创新声卡的驱动/软件安装一如既往地省心省力，其全部软件套装包括娱乐/音频创作/游戏模式选择、音频控制、MediaSource、DVD-Audio 播放器、SoundFont音色库管理、音箱连接向导、控制台启动器等十几个部件。


完全安装后的应用软件全家福

借助灵活的Audio Ring构架，X-Fi系列声卡能动态分配资源，组合出适用于不同环境的3种资源搭配：游戏模式下，音频处理器能充分发挥性能，以获得最佳的游戏体验；当我们想要录制高保真音频时，可选择音频创建模式（支持ASIO）；而娱乐模式下能获得最佳影片和音乐播放效果。3个模式可自由切换，且不必重启系统。

娱乐模式

在娱乐模式中，音频设备经过优化适用于电影音轨和音乐播放，通过娱乐模式控制，用户可做到：

- 对主音量、低音和高音级别进行调整
- 调整音量混音器与均衡器设置
- 配置耳机或音箱的播放设置
- 应用环境效果
- 启用多声道上混音、虚拟环绕声音
- 启用24位Crystalizer
- 配置Dolby和 DTS解码设置


娱乐模式

音频创建模式

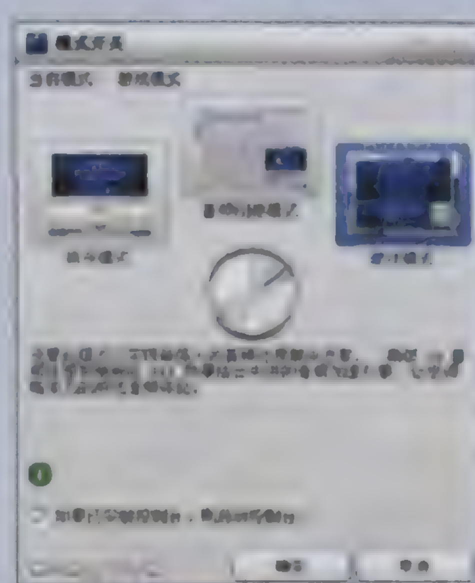
该模式下音频设备经过优化，适宜处理诸如总线传送、多声道波形录音和立体声平衡等高级操作，用户可做到：


音乐创建模式

- 混合并录制多个音源
- 对所有音源应用录音室品质的效果
- 在三维空间中放置MIDI输出
- 启用24位Crystalizer

游戏模式

在游戏模式中，音频设备经过优化适用于游戏中的3D音频和EAX性能，通过游戏模式控制，用户可：


游戏模式

- 调整主音量、低音设置
- 配置耳机或音箱的播放设置
- 启用多声道上混音、虚拟环绕声音
- 调整均衡器设置与常见混音音源控制
- 启用24位Crystalizer

24-bit Crystalizer

X-Fi的另一个重要特性就是24-bit Crystalizer，上述所有模式中都有它的身影。简单地说，24-bit Crystalizer就是将16bit的音频数据人为扩展到24bit。bit是音频信号的量化精度，bit数越大，记录声波振幅的范围也就越大（即动态范围，最大音量与最小音量的差距，单位是dB），理论上音质更好。16bit可提供96dB的动态范围，而24bit就可达到144dB的动态范围，因此24-bit Crystalizer看上去很美。

强行将16bit扩大到24bit，到底好不好呢？很难说，因为16bit和24bit中间本来是没有信号的，只能通过插值填补。这个

插值准确么？答案是否定的，创新只能根据其经验让软件“猜测”原本不存在的波形，要想真正“让MP3达到CD音质”恐怕只有上帝能做到了。那么24-bit Crystalizer有没有积极意义呢？当然也是有的，创新在音频领域积累的丰富经验多少让其动态扩展算法具有一定特色，很多情况下声音会“更好听”，虽然“正确”和“好听”是两个不同的概念，但普通用户显然更容易接受后者。

尽管所有应用中均可启用24-bit Crystalizer，但在测试中为保证正确结果，我们关闭了该功能。

CMSS-3D和EAX ADVANCED HD 5.0

CMSS-3D多声道混音技术是由以前的创新CMSS（多音箱环绕）发展而来，它综合了多种算法，其中HRTF（头部相关传输函数）依然是最重要的，HRTF的数据有多种来源，如UCDavis、Aureal、Sensaura等。

CMSS-3D能提供真正的3D定位，效果类似以前的A3D，它扩展了耳机和音箱（特别是多声道音箱）的定位能力，而不仅仅是声道的虚拟增加。需要特别说明的是，CMSS-3D并不等同于EAX，后者是一种环境音效规范，需要应用程序（如游戏）的支持才能发挥作用，大多数老游戏中是无法体验到最新EAX 5.0的奇妙效果的，这时CMSS-3D可起到很好的补充作用。

X-Fi可通过增加效果器和存储器来提升EAX5的功效，它不仅支持128个声源（Audigy的EAX 3.0支持64个），还提供了EAX MacroFX、EAX PurePath、Environment FlexiFX、Environment Occlusion、EAX Voice等特效。由于属于传统技术的延续，限于篇幅，这里不再详细解释，有兴趣的读者可参考我们过去的Audigy系列评测文章和官方网站的说明：http://www.soundblaster.com/products/X-Fi/technology/lastinfo/eax5.asp。

客观指标测试

X-Fi声卡的S-SRC效果是所有音频发烧友的目光焦点，客观测试主要围绕它进行，在习惯了从SB Live!到SB Audigy系列的糟糕表现以后，X-Fi能带来完美的答案么？

结果是令人振奋的。除外部回路测试外，我们还进行了声卡内录测试（不通过连接线，直接测试声卡内部的信号处理，录音源为WAVE，避开DAC/ADC及功放等外部电路，单纯考察APU的SRC能力）。在付出了7310MIPs运算能力的代价后，X-Fi终于拥有了较理想的SRC效果，16bit/44kHz和16bit/48kHz下的总谐波失真（THD）和互调失真（IMD+Noise）基本没有差异，而频响范围曲线也仅有极细微的差别。需要注意，有些网友使用极端软件方式（如用Cooledit进行SRC），得出“软件SRC在质量上能甩掉硬件SRC很远”的结论，我们认为答案正确却没有意义，有谁会先用Cooledit耗费大量时间转换每一首MP3的采样率，再拿来播放？

X-Fi对EAX和3D音频的硬件加速能力是相当强大的，最大Buffers（60）下的资源占用也只有16.8%（OpenAL）到22.2%（DS3D）。

Test results

Device	SB X-Fi Audio [A000]	SB X-Fi Audio [A000]	SB X-Fi Audio [A000]-in	SB X-Fi Audio [A000]-in
Sampling mode	16-bit, 44 kHz	16-bit, 48 kHz	16-bit, 44 kHz	16-bit, 48 kHz
Frequency response, dB	+1.32, -1.72	+1.33, -1.73	+0.05, -0.01	+0.02, -0.00
Noise level, dBA	-92.8	-93.1	-94.7	-95.1
Dynamic range, dBA	92.7	92.9	94.8	95.0
THD, %	0.0010	0.0011	0.0005	0.0005
IMD + Noise, %	0.0056	0.0057	0.0053	0.0052
Stereo crosstalk, dB	-93.2	93.0	-96.6	-95.3
IMD+N (swept freq.), %	0.0080	0.0082	0.0056	0.0055
	Select	Select	Select	Select

HINT: Right-click on result boxes to view the detailed reports

RMAA测试成绩表，前两个是外部回路测试，后两个是声卡内录测试



即使16bit/44kHz下我们也看到一条平直的频响曲线（内录）



外部回路测试受DAC、ADC等影响，频响曲线略有波动

RM3D测试DirectSound 3D成绩

RM3D测试OpenAL成绩





相对于相同市场定位的上一代产品，创新X-Fi XtremeMusic声卡的进步是显著的，特别是其S-SRC和灵活的Audio Ring构架。实时方式的S-SRC基本解决了采样频率转换的音质损耗问题，Audio Ring构架则是合理分配资源的典范，三种应用模式最大限度地利用了系统资源，X-Fi系列声卡在其他应用方面也有可圈可点之处，但大多属于老功能的循序升级。

从技术角度来看，X-Fi系列的确是值得升级的优秀产品，在解决了SRC问题后，还有什么同类声卡能和它们抗衡呢？当然，周边应用尤其是娱乐软件的支持情况，仍将是决定X-Fi系列能否成功的非常重要的因素。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★☆



我的终极武器

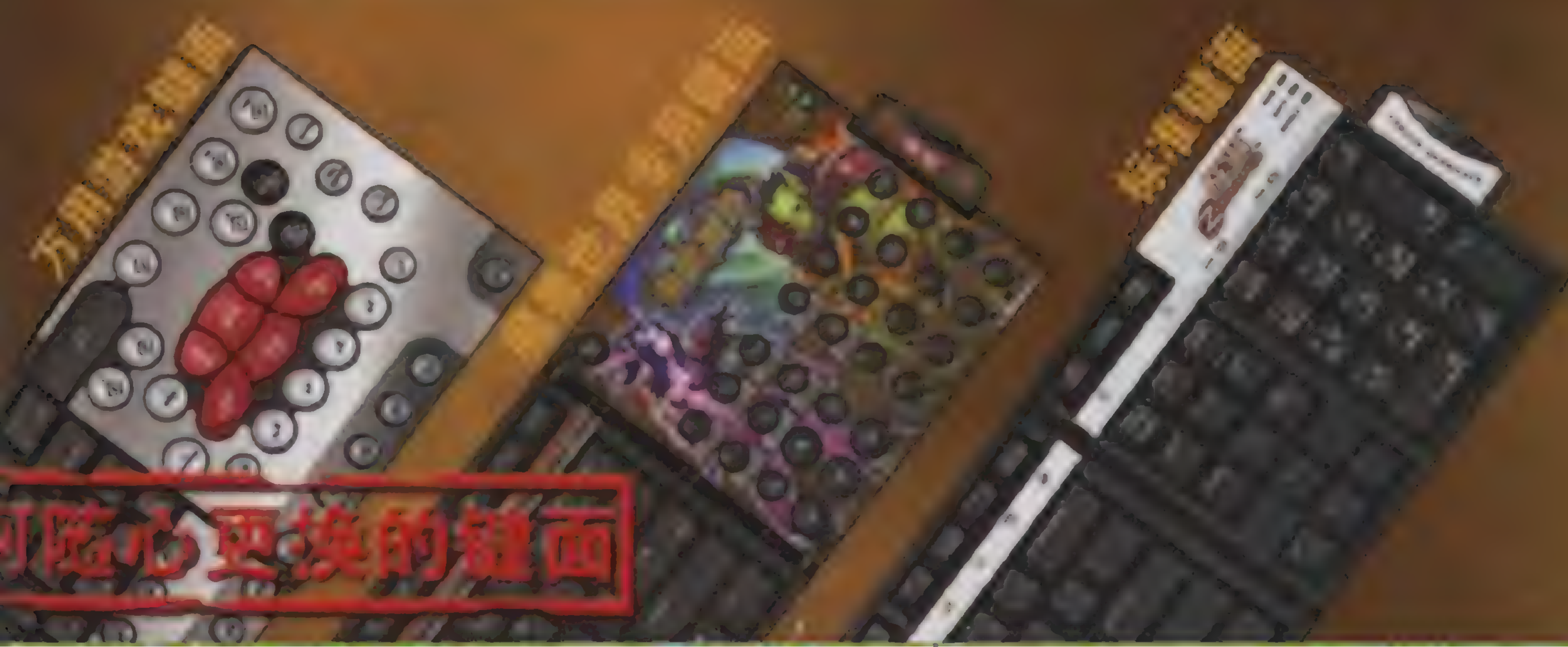
战马嘶吼，利剑出鞘
穿过黑暗之门
艾泽拉斯的战火熊熊燃烧
英豪结义，群雄并起
为，联盟之躯流淌的荣耀
为，部落同族世袭的骄傲

拿，这支战霸的键盘，
跨，一匹不羁的神驹，
以自己的名字起誓——
征服东部王国，
一统卡利姆多！



战霸“魔兽世界”专用键面

本键面需与“战霸游戏键盘”底座配合使用



战霸“魔兽世界”专用键面是针对《魔兽世界》游戏专门开发的限量版专用游戏键面，产品具有针对《魔兽世界》特别优化的键位设计，主要游戏指令直接定义于快捷按键上，可使玩家极大提高游戏操作效率，享受无与伦比的激情魔兽体验。

华旗资讯
http://www.aigo.com



雕塑般美丽的全能战士
——索尼SDM-HX75 LCD

■晶合实验室 小虫

厂商：索尼（中国）有限公司　上市：2005年9月　售价：4299元
附件：DVI信号线、音频输入线、其余不详（样机）
推荐：对视听效果要求较高的家庭用户　咨询电话：800-820-9000

索尼最近升级了旗下SDM HX、X及S三大系列的17、19英寸主打LCD，其中主攻高端家庭用户的HX系列将先前的HX73/HX93更新到HX75/95。现在市面上主流17英寸LCD普遍在2500元以下，19英寸则在3000元左右；而17英寸的HX75参考价为4299元，这类高端LCD究竟贵在哪里？


图1

HX75有黑白两种外壳可选，整体感觉简洁大方、沉静典雅。它的弧形支撑臂自圆形底座向左右缓缓延伸出的弧线，在屏幕两侧与边框接合（图1）；正面只在右下角保留一个电源开关，底部正中是SONY的标识，密密麻麻的小孔后面隐藏着扬声器（图2）；边框较宽，采用细磨砂材质，手感一流，OSD按钮隐藏在右边框后侧的斜面上，左边框下方背部则有一个耳机输出口。它内置变压器，背部有1个DVI和2个D-Sub接口，每个接口旁都有音频输入，必须搭配使用；它的底部有束线扣（图3），再加上用于隐藏的挡板，可使背部变得异常干净。



图2


图3

HX75将整体响应时间从HX73的16毫秒提升到8毫秒，其中下降时间从11毫秒提升到2毫秒；亮度由400cd/m²提高到450cd/m²，对比度由500：1提高到600：1，其中亮度还具有游戏（420cd/m²）、电影（350cd/m²）、电脑（250～300cd/m²）和自动（250～300cd/m²）4档可选，通过专用按钮切换。它的物理显示面积、带宽、可视角度、扬声器功率、面板色彩位数均与HX73相同，遗憾的是没有采用色彩表现更好的8位LCD面板，仍维持HX73/HX93时代17英寸6位面板、19英寸8位面板的定位。

我们采用DVI输入进行测试，在该模式下OSD菜单选项非常少，亮度（可切换模式）、对比度、三原色都不能手动调节。HX75的亮度一致性和色彩均匀性非常好，辅以上下、左右160°的超大可视角度，几乎观察不到中低端LCD常见的屏幕偏色现象，不过其Clear Bright贵丽屏超黑液晶面板在黑色背景下有较明显的镜面效应。HX75在最低的“电脑模式”下仍觉得亮度偏高，工作时间稍长容易导致眼睛疲劳，对比度表现相当完美，亮度在DisplayMate的64级色阶测试中可勉强看到3，对于一款LCD来说这个成绩已相当出色；文本显示锋利，最难得的是字体边缘和背景分离得很清楚，没有中低端液晶显示器常见的白色漏光；电影、3D游戏播放效果相当出色，不过在动态较大的场景里还略有延迟。

HX75的2D色彩输出非常准确，不过由于亮度偏高，总体感觉有些单薄；暗部细节的还原不够好，黑白照片的层次、立体感与高端CRT显示器相比尚有差距。它内置的两个3W立体声扬声器支持SRS WOW环绕，实际表现令人惊讶，不仅音量够大，中高音输出也相当优美，替代150元以内的外置2.0音箱没什么问题。



索尼SDM-HX75是一款以功能、扩展性取胜的高端家用LCD，3个显示输入口非常方便接驳游戏机、PC、DVD播放机等设备，出色的集成音箱可节约用户的投资和桌面空间。它还是一款非常理想的办公用机，其文本显示接近完美，游戏、视频方面的表现相当出色，但在2D显示输出方面仍与专业摄影爱好者的要求有一定差距。P



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



国货当自强

——金长城T171A Plus LCD

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商：长城计算机	上市：2005年9月	售价：2388元
附件：保修卡、电源线、D-sub数据线等		
推荐：办公用户与要求较低的游戏玩家	咨询电话：0755-27622380	

金长城T171A Plus是长城寄予厚望的一款17英寸液晶显示器新品，它采用了金长城“Color Engine”（色彩引擎）技术，是金长城力战主流液晶市场的重要武器。

本次送测的T171A Plus采用超窄边设计，银边黑底，整体看起来轻巧别致。它的屏幕正下方为OSD控制按键区，多个按键分工明确，在调节显示器时不至于手忙脚乱，按键区的左右两边是内置小音箱；椭圆形底座经过铁板增重加固，使显示器安放更稳妥。从整体上看，T171A Plus的外观并没有太多出彩的地方，外观、布局等设计都是较为大众化的设计。长城T171A Plus支持D-sub模拟与DVI双输入接口，并在背部提供了电源与内置音箱的音频接口，不过在包装中仅有一根D-sub数据线，并没有附带DVI线缆。

机身侧面线条

该显示器虽然采用内置变压器设计，但整机厚度控制得当，仅在支架连接处有较多凸起，边框位置依然保持轻薄身段，有效节约了桌面空间。它还在凸起部位上巧妙地提供了一个便携提手，以方便显示器的搬运。

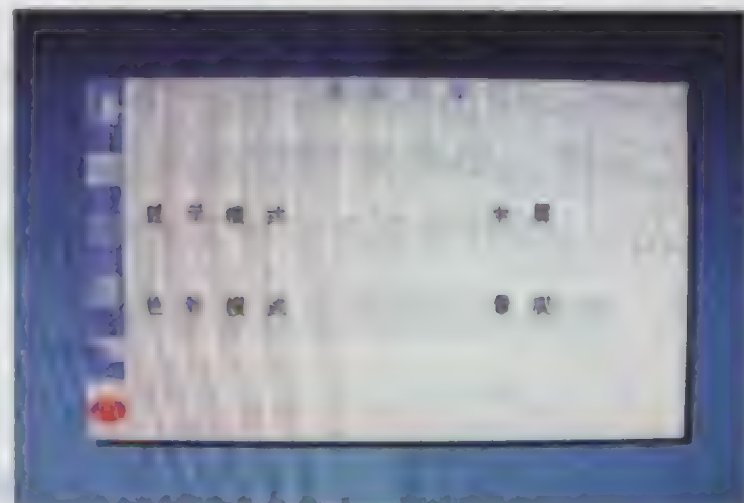
这款液晶显示器的OSD菜单的可设置项目很简单，仅提供了亮度/对比度、色温（三原色）、相位等较为基本的调节功能。T171A Plus支持金长城独有的“Color Engine”（色彩引擎）技术，可通过内置控制芯片对输入信号进行分离和重新运算，并能对各种颜色信号独立进行调节，它内置了景观、肖像、绚丽和标准4种常用模式，用户可根据需要选择。

在实际测试中，T171A Plus的色彩较为平淡，开启色彩引擎技术后，画面效果有一定改善，但整体看通透度略显不足。使用D-sub（模拟）连接时，T171A Plus的文本显示毛刺感较强，而改用DVI数字接口后有非常明显的改善。



背部接口较为齐全

T171A Plus的最高分辨率为1280×1024（17英寸LCD的标准分辨率），对比度为600：1，亮度为270cd/m²（典型值），上下/左右可视角度指标分别为150°/130°。它的亮度均匀性控制得比较理想，没有明显的偏色现象。在DisplayMate 1.25软件的“强度范围检查”（Intensity Range Check）中，T171A Plus的对比度调到90（范围0～100）时下半部分（暗部）层次全部消失，调到10时上半部分（亮部）层次可见，这说明其对比度在高阶（亮）时表现较好，但在低阶（暗）还达不到最高水准；亮度表现一般，在“黑标准调整”（Black-Level Adjustment，范围1～64，数值越小色块越黑）中勉强看到16。



OSD菜单

T171A Plus的整体延迟时间为8ms，达到了主流液晶显示器的标准。我们用CheckScreen 1.2的Streaming项目、激烈场景的视频、快速拖拽文本和FPS游戏进行测试，结果令人满意，很难察觉到拖尾现象。





从各项指标上看金长城T171A Plus均已达到市场中端产品的主流配置。它拥有自主的特色技术，不过实际显示效果只是中规中矩，好在价格还是比较有亲和力的。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★☆

灰烬

电子竞技选手的退役绝境

■本刊记者 冰河

2005年9月18日下午，国耻日，阴，有雨。街道上行人稀少。不过位于北京大运村附近的避风塘茶馆里却人声鼎沸，四处是麻将爱好者手中骨牌稀里哗啦碰撞的声音。茶馆的服务员辛勤地奔走，为麻将爱好者们添水递烟，及时为他们的竞技运动补充动力。

一进门记者就意识到，选择在这里采访是一个失误，如此嘈杂的环境下，三个人的对话恐怕要以非常豪爽的风格才能进行。正准备转身离开另寻一个的场所时，身后的元飞一把抱住了记者的肩头。



太累了，还能支持多久

"还是你娃行，找到这么个好地方，老子以为回到成都了呢。"

"就在这里聊么？好像太吵了吧？我们不如另外寻找一个安静点的地方。"我建议。

"找个锤子，要得就是这里的气氛，这样才谈得安逸。你当是钓么妹啊？这里好得很。"陈平不由分说拒绝了记者的提议，走进去占据了一张桌子，"这个位置好，能看电视。老板，来壶绿茶。"

很意外的，上来递单的服务员也是一口川音。"要得，你二位要啥子？"

"绿茶，元飞、陈平，这里本来就好吵，你们别说四川话了行么？我的四川话水平没有过四级……"无奈之下，记者不得不跟着一起坐在了桌子边。

元飞，男，23岁，刚刚离开战队正式退役，此前系北京某网吧《星际争霸》项目选手。陈平，27岁，中国最早一批电子竞技爱好者之一，曾经担任DF、星际、FIFA等多个项目战队的正式选手和领队，现就职于某网络游戏公司负责市场推广。两人与记者结识于2003年WCG中国区总决赛赛场，出于探讨电子竞技选手退役出路问题的目的，才有了三人在嘈杂茶馆中的这次对话。

"元飞，最近过得还好么？找到工作了没有？有什么需要帮忙的尽管说话。"记者首先想了解一下元飞离开电子竞技之后的生活。

"还可以吧。"元飞点了一支烟，"陈平帮忙在一个餐馆里找了个差使，我从前上过厨师学校，也算专业对口。就是搞竞技这几年右手手腕落下了毛病，厨房里也比较潮湿，锅子菜刀什么的用的时间长了酸得抬不起手。收入还可以，与陈平合住房租也不算贵，除了吃饭之外能留下几百块，比很多朋友强多了。"看得出，元飞是真的对自己的境遇挺满意。

"为什么要退役呢？我觉得你还可以打几年啊。"就记者的感觉而言，元飞的竞技水平并没有走下坡路，未来还有上升的空间，突然退役实在有些可惜。

"太累了，不想玩了。比赛训练整天忙得要死不说，还拿不着什么钱。说起来我是职业俱乐部的签约选手，好像收入有保障。实际上我们战队的工资都拖了4个月没有发了，都是向朋友借些钱度日。这两年我欠了陈平6000块了，老是这样没脸见人啊。再说年纪也大了，这些年熬夜太多，精力远远不如从前，比赛的时候反应总觉得跟不上。你也知道我的水平就那样，打民间高手还可以，可在职业选手圈里就只能说一般了，每次WCG、ESWC比赛都能进个复赛循环什么的，可是总距离四强差一点。奖金不多，名气也不大没人捧场。照现在的样子发展下去，只能越来越惨，不如早点离开。"

说起退役，进来之后一直大呼小叫的元飞露出了一丝悲伤的神色。"趁着现在还年轻有精力，调养一下身体，学点别的东西为将来打算。CQ2000都已经退役好久了，我还撑着干什么？"

"你为什么不回成都呢？"记者有些疑惑。"不管怎样，那是你的家乡啊，消费水平低，情况都熟悉，离家近也好有个照应。"

陈平代替元飞回答了记者的问题。"别扯啦，元飞为了搞电子竞技和他家里闹成什么样子你也不是不知道。现在他这样一穷二白的回去，让家里人看笑话么？好歹他在北京也呆了两年了，认识不少朋友，还有我这个老乡。等慢慢混出个样子来，再回家看看也不迟。再说他已经离开两年了，回去也是要重新开始，在北京也是要重新开始，何苦再花一张火车票钱。"

谈话始于此，但绝不止于此。那天我们谈了很多：过去的精彩比赛片断，离开陈平的女朋友，始终无法拿到的工资和奖金，其他电子竞技选手的困苦生活……在哗哗的麻将声中三人时而大笑，时而拍案，添了5次水，抽了两包烟。直到晚上9点，才结束了这次充满辛酸味道的采访。

走出茶馆的时候，陈平拍拍记者的肩头，"拜托你在文章里和那些对电子竞技充满好奇的后生们说一下，这个东西看看就可以，别想着跳进来了。所谓那些荣誉和理想，很久一段时间内都不能拿来当饭吃，所以还是敬而远之比较好。这是一个搞了7年电子竞技的前辈的真心话。"

"没错，看到我现在的下场么？什么后果都不考虑就跳进来……"元飞用力吸了一口手中的烟，然后把烟头扔向远方，"绝对只有死路一条。"

死路一条？

1.无人喝彩

电子竞技运动就是利用高科技软硬件设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动。通过运动，可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、心眼四肢协调能力和意志力，培养团队精神。

——国家体育总局对于电子竞技运动的定义



第一代职业电子竞技选手，如今只有沙俊春保持着较高水准

与足球、篮球这些同样为青少年所喜爱的项目不同，电子竞技对于青少年以外的群体是一个非常缺乏了解的领域。尽管国家体育总局已经将电子竞技正式列为第99个体育运动项目。但是，在社会上说起电子竞技，绝大多数人都会把它和“游戏”，特别是“网络游戏”联系在一起。也许是出于这个原因，很多家长都认为电子竞技选手是“玩物丧志”的典型，告诫自己的子女一定不要涉足这个领域。每次当有关电子竞技的新闻传到他们的耳中时，也会引起一番番的惊诧：“什么？玩游戏还能拿100万奖金？”“这个玩意还成了体育项目了？真是世道变了。”

就像崔健曾经唱过的那样，“不是我不明白，这世界变化快”。电子竞技这个新生事物在中国已经成长了8年。从最初的《星际争霸》《三角洲特种部队》业余爱好者自发的组队较量，变成有系统组织训练，有大规模的全国和世界性赛事，参与者可以以此为生的职业体育竞技项目，电子竞技的发展经历过各种波折。8年过去，最早参予电子竞技比赛的选手，如REDAPPLE、洪哲夫、沈庆错等人都已经退出了赛场，而职业化之后的第一代职业选手如郭斌（CQ2000）、韦奇迪（DEEP）、吕傲丹（EAT）、陈迪（CNDI）等人也逐渐隐退。无论是这些多次打入WCG、ESWC等大赛，拿过冠军的顶级职业选手，还是更多在八强奋斗，甚至在各个地方商业性赛事中挣扎的中等水平职业选手，离开比赛场是早晚的事情，但退役之后做什么，是所有已经身处其中，或者正准备投身其中的年轻人共同关心的问题。

在退役的这些选手中，最早发起并参予电子竞技的那一拨人相对转型比较平稳。洪哲夫，这个中国电子竞技曾经的传奇人物，在2001年退出赛场之后转向大型电子竞技赛事的组织和管理工作，组织了2002年WCG中国区总决赛，并带队参加了当年的韩国总决赛。随后又承担了ESWC在中国的赛事组织管理工作。在他的组织下，ESWC正成为中国电子竞技事业中影响越来越大的赛事。胡宾国（REDAPPLE）退役后先加入腾图电子，组织了2000年最大规模的全国电子竞技赛事CESA，后陆续就职于武汉奥美、怡彩科技，成为游戏行业的从业者。沈庆错是新浪第一届《星际争霸》大赛的冠军，并且是2000年到2002年连续3届WCG中国赛区组委会的委员长，带队前往韩国参加总决赛。后来淡出电子竞技领域，与在电子竞技赛事中结识的好友创办了道隆科技有限公司，从事网络游戏的独立研发。其产品《无限乾坤》也曾经为众多媒体关注介绍。相对这些从前名气较大，退役转型比较顺利的选手，其他众多较早涉入电子竞技领域的爱好者如今也都已经有了自己的事业，渡过了转型期的阵痛。

职业化之后的第一代电子竞技选手，在退役转型的问题上就比较复杂。有些人转型相对顺利，例如中国第一个职业电子竞技选手郭斌（CQ2000）曾经在2003年的WCG韩国总决赛上获得《魔兽争霸III》项目的亚军。归来之后却出人意料的决定退役，在经历一番波折之后，进入了大学校园弥补耽误了的学业。2002年WCG中国总决赛FIFA项目冠军陈迪（CNDI）则在央视体育频道《电子竞技世界》栏目担任特约评论员及解说顾问，后又在CEG大赛组委会中担任竞赛部副部长。曾经在韩国赛场站在最高领奖台上举起五星红旗的韦奇迪（DEEP）退役之后进入运营A3的东方互通公司担任技术支持工作。而更多的选手在退役之后则比较惨淡，前面所提到的元飞就是典型的例子，比他更困窘的也大有人在。洪哲夫就



冠军之后的泪水，谁知道他们付出了怎样的代价

曾经对一些急于进入所谓职业圈的年轻人的现状与前程感到担心：“在三到五年之内，中国仅有极个别的队伍可以达到真正的‘职业’状态，也就是可以以此为生，而且还不是很乐观，他们的未来更是堪忧。电子竞技和

很多别的运动项目一样，选手的反应能力超过24岁就进入了衰退期。但在传统体育项目里，有一个尚可的职业体系去消化这些退役的选手，比如充当教练员、管理者，国家也有一些政策，比如免试进入大学读书、退役后由组织安排工作等。但电子竞技是完全没有这些政策保护的，这些选手除了将来到游戏行业的最低层找个饭



只有比别人更多的训练，才有可能获得更好的成绩，谁知道背后的孤独

碗外，没有任何其他职业的前途。那些什么成为电子竞技教练、领队、解说员之类的职业前景，在这个行业的发展都步履维艰的时候，还看不到任何希望。"

其实，退役之后的转型问题不仅仅存在于电子竞技这个新生竞技项目中，许多传统体育竞技项目也同样存在着运动员退役后难以寻找新岗位的难题。从2003年曾经在社会上引起巨大关注的"亚洲冠军猝死"事件中就可以窥到一斑。才力1970年生于沈阳，曾经是国内著名的重量级男子举重选手，多次打破亚洲纪录，夺得过40多个全国冠军和20多个亚洲冠军，1994年第十二届亚运会获男子无差别级金牌。才力退役后由于体型巨大，随着年龄的增长，过重的身体负担开始影响他的健康。同时因为身无长技，辗转之后只能在辽宁省体院担任一个看大门的工作，平日连袜子都舍不得穿，更不用说治疗早已困扰他的各种病症，最后因为"睡眠呼吸暂停综合症"引发的心血管系统并发症，于2003年5月31日去世。虽然李宁、邓亚萍等知名运动员的成功转型往往为人们津津乐道，但运动员退役之后更多的是像才力这样四顾无门。曾经是国家击剑队"男花三剑客"的董兆致为了能留队任教费尽波折，而号称"金牌摇篮"的辽宁省体院、广东省体院每年都有近百名运动员退役，安置问题让领导团团乱转，这早已不再是什么新闻。

那么，为什么曾经在赛场上叱咤四方的运动员，离开赛场后却成了无人问津的困难户呢？

2.所谓职业竞技

在探讨电子竞技运动员退役转型的问题之前，我们必须先要讨论一下电子竞技到底算不算体育竞技项目，否则"退役转型"就无从谈起，不过是一帮"不务正业"的闲人走投无路，下岗再就业而已。事实上"算不算体育竞技"已经是影响电子竞技发展的一个重要因素。如果是体育竞技项目，那么对于参与者来说，就不再有"玩物丧志"之嫌。他们的追求和汗水也就可以得到社会的合理尊重。不过，尽管国家体育总局已经给了电子竞技一个明确的名分，但社会上对此仍有争论。如国家体育总局体科所奥林匹克研究中心执行主任任海先生认为"电子竞技不是体育项目，因为它缺乏肢体运动"，目前迅猛发展的电子竞技很大一个原因是在于"其中包含了很大的商业利益"。所以任海先生认为"一定要谨慎对待，切忌避重就轻地盲目推广，毕竟电子竞技与电子游戏本就是一回事儿"。很多人也赞同任海的看法。不过如果按照专家给的这个定义，诸如围棋、象棋、桥牌的肢体运动幅度也非常小，和电子竞技项目一样，更多地注重于脑力方面的运动。这样一来国家棋牌运动管理中心就要被赶出国家体育总局了。

就此争议，记者采访了中央电视台著名足球节目主持人段暄先生。段暄曾经是原CCTV-5《电子竞技世界》节目主持人，对电子竞技有着浓厚的兴趣和热情。他认为，对于电子竞技项目的界定，应从广义体育的角度加以全面的认识和规范。传统体育项目如果单纯从肢体运动的角度看待，则应归于狭义体育的范畴。当今众多体育项目中，诸如足球、篮球、排球以及围棋、象棋、桥牌等项目，在肢体运动为主要形式的同时，也消耗着大量的人脑思维能力。甚至在田径运动的长跑项目上，在比赛过程中如何分配体力，如何根据天气、对手等情况采取相应的战术，也在要求选手充分发挥自己的聪明才智。以上例子可以充分说明脑力运动对于项目本身和肢体运动过程所起的重要性，所以单纯强调肢体运动的有无或幅度大小，并不能成为判定一个项目是否合乎体育范畴的硬性标准。

段暄在和记者交流的过程中还指出，从表现形式上，体育项目在"竞争"方面的特点也是从"玩"的基础上发展而来的。英语中"play"一词用作"比赛""参赛"解释，其实也说明体育项目最初起源于广泛的兴趣和娱乐。没有作为兴趣和娱乐的大众基础，体育项目也就不能成为项目了。但段暄也提到，正因为电子竞技也是体育竞技项目中的一类，所有体育竞技项目所面临的困难，诸如商业化入侵、假球黑哨等问题，电子竞技也同样无法逃脱。运动员退役安置问题也是同样。

但与电子竞技遭遇转型窘身的成因与传统体育竞技项目不同。传统体育项目往往是因为国家实行"举国支持"的专业培养体制，造就了一批在赛场上所向披靡，离开赛场一无是处的"精英"专业运动员，使得退役后难以融入社会。而电子竞技并没有什么"举国支持"，反而有着非常恶劣的舆论生存环境，因为投身电子竞技背上"玩物丧志"恶名的现实本身就是让运动员求职无门的重要障碍之一。此外，电子竞技是体育竞技项目中少见的商业化速度大于专业化速度的领域。目前举行的大型赛事绝大多数都是由企业赞助为主要资金来源的商业性赛事，过于迅速的商业化使得金钱的诱惑远远大于电子竞技本身"体育精

神”的诱惑，更多的人是为了钱而不是运动本身，放弃学业和其他机会参予，从而降低了电子竞技运动参与者的整体素质。试想一下，假如街头的古惑仔们穿上运动服，成立个战队当起了“电子竞技选手”，那么又如何设想这些古惑仔在脱下运动服之后就成为正常的求职者呢？古惑仔终究是古惑仔。中国足球职业化11年以来所经历的遭遇，同样能充分说明这个问题。

但电子竞技与传统竞技有一个点，就是为了获得竞赛胜利需要长时间训练，投入大量精力，客观上耽误了运动员学习其他知识技能。造成退役之后没有赖以谋生的本领。此外运动员往往专注于自己投身的竞技领域，与非专业人员沟通困难，使得他们在退役之前缺少合适的社会交际。更不要说退役之后为了求职和别人打交道。技能和心理上的双重障碍，是影响运动员退役之后难以融入社会的主要原因。

除了运动员自身的因素之外，组织管理上的缺陷也是不可忽视的问题。采访中，曾经多次组织大型赛事的电子竞技运动发起者之一，道隆科技副总裁沈庆锴质问：我们自以为处于一个“职业化体育”的时代，但什么叫作职业化？是不是给运动员发工资就叫作体育职业化？电子竞技到现在并没有一个明确的、非商业的统一管理机构，那么作为产业链条中最基础一环的运动员的利益，又有谁能来关心呢？

3.看客

显然，无论是早期的电子竞技运动发起者，或者第一代职业电子竞技选手，他们在退役转型的过程中都面临着相同的壁垒：舆论环境恶劣，自身缺少实用技能、退役后缺乏帮助等，但总有成功转型者。那么他们又是如何越过退役这个门槛的呢？

每个人都有每个人的痛。道隆科技副总裁沈庆锴告诉记者，最早一批踏入电子竞技领域的爱好者在经历转型的时候，遇到的挫折并不大，因为那个时候并没有“职业电子竞技”这个概念，所有的人都是把它当作一个业余爱好来从事的。尽管也有人为此付出了比常人更多的精力，但绝大多数人都没有想到过以此为生，一般来说比赛的参与者和组织者都有自己的工作，组织比赛、参与比赛都是利用业余时间进行的。比赛也没有任何商业目的。在这种“投入不深”的条件下，参与者即使退役，向其他方面发展，也不会有太多特别的困难。而且因为对游戏内容、平衡性设定的深入了解，很多人在选择向游戏设计研发行业发展时还有特别的优势。简单来说，当时相对业余的运动性质，反而使得最早一批电子竞技选手很容易就完成了退役转型。洪哲夫就是个典型的事例。

但随着电子竞技在中国的迅速发展，特别是2002年后“职业电子竞技”概念的兴起，电子竞技选手的平均年龄和投入程度都发生了巨大变化。从前以成年人为主体的人群逐渐向青少年转化，利用业余时间进行的训练和比赛也变成了有系统有组织的全天候训练和商业比赛。一个新生事物发展的太快，就注定要隐藏着许多陷阱。更糟糕的是，这些陷阱还披着“荣耀”“梦想”



所有的比赛都一样，能被人记住的只有一个

"金钱"的耀眼光环。众多缺乏自控能力，又缺乏系统管理的青少年匆忙踏入了这个领域，最后才发现自己成为"荣耀和梦想"燃烧后的灰烬。而且，这些灰烬的处理成本，需要整个社会来承担。

"没有职业的管理组织，就没有职业的体育运动，而且要尽力拒绝商业化。"采访中沈庆锴对于此类现象的原因作了如下分析，"无论是国际奥委会，还是美国的NBA管理委员会，都是一群了解体育、热爱体育，并不准备以体育牟利的有志之士。尽管现代体育的商业化大潮已经不可避免，但是他们仍旧在竭力减少金钱对于比赛的影响。例如规定比赛制服上不能有广告，设定工资最高上限等。因为他们了解过度的商业化会带给这些运动怎样的命运。反观现在的中国电子竞技，已经商业化得一塌糊涂，比赛商业化、设备商业化、场地商业化……但令人惊诧的是，大部分的人都处在吃不饱的状态，不知道商业化带来的收益走向了何处。而且并没有人来过问这些问题，因为这项运动没有真正的组织管理者，即使电子竞技消亡，也与他们无关，不过是一个可以用来赚钱的工具坏了而已。商业化的发展带来了商人的心态，如果没有真正的职业管理者，这项运动的衰败是迟早的事情。至于运动员的退役转型问题……没有退役之前他们都不在乎，退役之后的问题又怎么会让他们操心呢？"

"那么，对于那些渴望进入或者已经进入职业电子竞技领域的爱好者，您有什么建议么？"既然问题已经说到这个地步，记者只想为众多已经"深陷苦海"的爱好者们寻个出路。

"对于已经涉足职业电子竞技的朋友，应该多学习一些电子竞技比赛组织管理的知识和实践经验，争取能够在退役后不离开这个领域。还要尝试了解一些与电子竞技无关的实用知识和技能，以应对未来的转型危机。至于那些还没有到'职业'阶段的爱好者们，最好安心在赛场外做个观众，5年之内，不要准备进入这个看上去很美的圈子。绝对不要来。"

截稿之际，忽然得知2005年WCG中国总决赛CS项目冠军队伍wNv战队中退役的2名队员进入游戏学院进修，但愿这个机会能够帮助他们渡过转型期的难关。



现在的大赛也没有了从前的门庭若市



只差一步到天堂，有谁记得这些亚军是谁

尾声

目前国内的电子竞技领域存在着一种不正常的倾向。根据记者的调查，在整个运动员的群体中，收入最高的电子竞技选手是FPS的领袖孟阳（RocketBoy），他不仅在去年拿到了超过百万人民币的奖金收入，更是拥有了ABIT的一份长期工作合同，月薪在万元以上。但在某些人和机构通过媒体的炒作之下，电子竞技行业通过孟阳向人们展示了一种普遍成功的可能，虽然这样的人物至今全中国仅此一例而已。接下来一个层次的应当属于那些有稳定俱乐部赞助的队伍。例如北京的wNv，队员月薪基本在4000元左右。AbitStrike和WE的魔兽队员也收入不菲，基本可以达到或超过一个普通大学毕业生的收入水平。而除此之外的就是那些奋战CEG的签约选手。他们的工资与各地方俱乐部的实力有关。一般在2000元/月，少的则在1000左右。把这些人全部算在一起，也不超过100人（假设在基于工资奖金能按时发放的条件下，实际上拖欠工资是困扰所有电子竞技选手的难题）。而全中国在从事电子竞技的人，少说也接近千万。这样的比例让我们看到了一个不协调的金字塔，一种不稳定的构架。而在巧妙的操作下，这个领域向众人展示的，仅仅是金字塔的塔尖。尽管无论是在小城的网吧中默默跑地图的无名小卒，还是孟阳、沙俊春等经常征战国际赛事的选手，他们所付出的努力都是一样的，但可悲的是，所有人都以为自己能成为站在顶峰的人，最后的结果却是当中的绝大多数从此牺牲了自己最好的青春。

曾经看过一部韩国电影《哭泣的拳头》，一个曾经在北京亚运会上获得银牌的拳击运动员，退役之后无以为生。最后只能在街上出卖一个男人的尊严，任人拳打脚踢发泄，来换得一点收入。虽然最后他再次振奋起来，在拳击台上找回了自己。可是谁知道他离开了拳击台，会不会再回到街上。毕竟拳击台不是一个人能一辈子统治的地盘。电子竞技也一样，所以很多时候，还是做一个看客吧。

祝福元飞，祝福那些正在经历艰难，或者即将经历艰难的人们。

编外杂谈

由于200期的时候一时被猪油蒙了心，我将我那只猫的照片也放到了杂志上，此事后来备受大家鄙视。

这里面其实是有委屈的，当时纯粹是写不出似别人那样或轻灵或BT的文字，也没有某些人Cosplay的勇气，就只好拉只猫出来希望转移大家的注意力。没想到由于最近的一次搬家，我再次和猫联系在一起。

说起这个来就不免要扯得很远，当时我带着三分悲愤的心情从原先那个在我看来十分WS的房东家中出来，天上下着雨，我没伞，手上拎着一大堆零碎……我非常不愿意将这情景和某些悲剧联系到一起，但是很无奈，事后总有人将我当作一个可怜的悲剧角色给予充分的同情——其实我一直希望在别人眼中是那种愈挫愈强的人。

搬家完毕之后，我便和三只猫一起生活了。从一只变为三只的缘故，是因为我贪图房租便宜，从当年的“老大内”阿飞手中接管了他的两只猫。于是一公二母的三只猫每日在屋内上演文戏、武戏或者感情戏若干。起初也无所谓，因为它们总是白天排练，晚上休息，后来大约是排演熟练，它们迫切地需要观众，就开始在晚上卖力地演出。

从此我的情绪开始无休止地快速波动，时喜时怒时抓狂，突然间就想起某人“当得知没有腰子口味的饮料时，开始痛苦地抓着自己的头发……”，我想我迟早要和他一样了。

终于我决定抛弃热爱动物的慈善家的面孔，放弃可以用猫来吸引MM们注意力的优势，将阿飞留下的两只可爱、善解人意的小猫送走，让我原来那只从此和我一样过单身生活！

好心的冰峰同学收养了其中一只，作为他“儿子”的童养媳；更加好心的林晓JJ将另外一只转手给一位从日本回来的友人，去陪伴其高龄的父母……我从此解脱。

没有送走我原来那只，是因为最早我的某个同学是它的“爸爸”，后来在他某次神志不清的时候，我被莫名其妙地册封为它的“爷爷”……另一方面，我也保留可以吸引MM们注意的一个小小资本。

写到这里，我又从头看了一遍上面的文字，突然有种奇怪的感觉。近来总有朋友拉我去看他们的BLOG，尽管也有妙语连珠的，但是大部分都是些不痛不痒的废话，或者浅薄的胡话。我到现在也不是一个博客，因为我担心我写的东西也被人作如此想，最重要的是我写得确实很烂。其实前面我说的奇怪的感觉，就是这个——我终究也写出了一个可以放到BLOG上去的东西。

某同学在BLOG上道：“小螺号嘀呜呜吹，海鸥听了嘀哗哗飞”，我今天用这句做了MSN的签名。

吃完烧烤的Artec
artec@popsoft.com.cn



手机买什么样的好？这恐怕是个问题。在关注酷炫新品的同时，"超值""经典"的二手手机是否也曾经进入你的视线？也许周围的手机"烧友"或者"行家"也曾屡次向你展示他们"淘换"来的宝贝，那种得意与自豪确实很是令人艳羡……

我的一位朋友就是如此，在借鉴了高手的经验，用来自各种渠道的信息将自己武装一遍之后，决定去做一个淘宝的行家，寻找"遗失在草丛里的珍珠"……在成功地避开"手机回收业者"的骚扰和轻松识破了若干JS的骗人伎俩后，信心十足的他被一个专门销售"改版机"的摊位吸引，那里正在销售一批非常"经典"的"前代机王"，而且价格十分"超值"。

朋友在仔细检查过外观、测试了手机功能一切正常之后，开始琢磨和摊主讨价还价。此时摊主拍着胸脯许诺是没怎么用过的"新"机器，并且"三个月包换，若是三个月零一天坏了就直接退款，看你也是诚心买的人"，然后给出一个"合理"的价格。讨价还价之后，朋友掏出1000块钱买走。但是用了没多久，这部手机就问题频频，不是屏幕不亮了，就是通话不畅，像什么死机、自动关机更是家常便饭，而且屡修不好。当我的朋友找到摊主要求退款时，摊主一副"爱修就修，不修拉倒"的态度。

朋友：怎么又坏了？

摊主：坏了就给你修。

朋友：你修多少次了，没见修好过。

摊主：三个月内我给保修，你怕什么。

朋友：保修怎么还要钱？

摊主：全新的才免费保修，我这里只收你成本费用，不错了。不信你到别处去打听打听……

当他们之间第N次为修理或者退款而争论时，摊主居然说出："看你也是个学生，没什么钱，我吃点亏，400块收了你这部机器吧……"

买的没有卖的精

二手手机市场中的“改版”故事

■广东 小楼春雨

二手手机的选购，一直是消费者所关注的话题。买二手手机未必是囊中羞涩，大部分人是因产品超值。二手市场“水”之深人所共知，然而究竟如何，却少有人能讲得明白。俗话说“买的没有卖的精”，消费者选购二手产品，往往只能从外观、编号等方面入手，本文作者则从一个“卖家”的角度出发，为大家讲述更多的二手手机选购的内幕。我们不鼓励读者购买改版机，但是不能忽视这样一个市场的存在，更不能忽视有此打算的消费者。本文内容仅供大家参考，以防上当受骗。

手机更新换代迅速，价格变化急剧，两个鲜明的特点使它成为二手电子产品的首选。虽然购买二手手机目的不外乎省钱，但是消费人群还是分为两类，一种属于工作人群，希望手机性能可靠通话质量好，对他们而言手机是通讯工具，另一种属于玩家，希望手机功能强大附加价值高，对他们而言手机是时尚玩具。对于选购二手手机而言，这种区分尤其要严格，否则将会带来巨大的困扰。（**编者注：**为保证文章的完整性，文中出现如："欧水"等"行话"的具体含义参见第47页附录）

无论出于何种需求，在选购二手手机时都要牢记两点：首先二手手机市场的时效性远高于正常市场，购买当时段热销的二手机型往往能够获得满意的结果，不注意时效去追求"性价比"和"经典"往往适得其反；其次市场供求关系对于二手手机价格的影响比时间更敏感，往往导致一段时间内价格反复波动，正常消费市场一般不会出现这种现象，所以恰当的出手时机非常重要，经不住热炒而追风必然蒙受经济损失。因此本文选择机型均遵照这两点来推荐，请读者留意时差带来的市场变化。

预算3000元以上

这个价位区间的改版或二手手机都是厂商的高端品牌产品，一种主要以强悍的硬件配置搭配开放式手机系统为卖点，即所谓的智能手机；另一种主要以强化某种附加硬件搭配时尚的工业设计为卖点，即所谓的拍照手机、音乐手机等等。对于手机玩家而言智能手机是唯一选择，只是强化附加硬件的设计并没有可玩性，只适合追求时尚流行的人群。事实上这个价位无论是MP3+手机还是DC+手机，性能当然远胜音乐或拍照手机而且便携性也不差，所以这类人群特征是普遍不会考虑性价比，二手和改版通常不是他们的首选。总而言之这个价位区间推荐的手机最适合于手机玩家，考虑到电池续航和手机性能方面的可靠性，兼作商务应用只能算勉强胜任，手机主要应用于通讯工作的用户最好不作考虑。

许多人会认为既然打算支出3000元甚至更高价钱，似乎预算已经不是购机的主要障碍，无论如何没有必要去购买一款二手或改版手机。这其实是一个相当大的认识误区。实际上二手高端手机拥有以下几条理由反而最值得购买：作为厂商主打的高端手机大多拥有同型号不同地区版本，接近全新成色的货源通常较为充足；高端手机往往设计周密做工精良，即使是二手一般质量也非常可靠；高价格基数使二手与市场价格至少有千元差价，所以二手改版高端手机的性价比非常高；设计成功的高端手机非常保值，再次转让的玩家经济损失微乎其微。此外高端的二手手机基本来自专门经销商，他们会提供至少三个月的质保，此后通常也有能力提供成本保修。这个因素尤其关键，低端二手手机通常极短的保修时间，几乎没有察觉隐性问题的可能。三个月的时间绝对足够用户检验手机的质量，此后只要用户自己不出差错手机很难出现问题。坦白说目前国内行货手机的售后服务仍然不值得信任，这也为二手市场上的改版手机提供了更充足的生存借口。

多普达818



图1

这是一款集功能、性能、时尚设计于一体的PocketPC智能手机，成功的工业设计摆脱了过往PocketPC手机臃肿的身材，是适合女性的一款PocketPC手机。由于本身就是一台软硬件配置强悍的掌上电脑，所以高端手机群所应有的功能一应俱全。多普达818大陆行货的目前市场媒体价为4000～5300元左右，不过改版二手市场上现在正有充足货源的欧版多普达818——O_2 MINI/T-Mobile MDA，全新成色的欧版水货现在报价在4100元左右，如果是成色稍差的"14天机"，则在4000元以下（图1）。买这种手机用户不用担心操作系统的语言问题，商家都已经刷好多普达818行货简体版系统，总而言之除了保修之外，这些手机和全新行货并没有任何区别，连一张纸都不会少（图2）。



图2

索爱P910



图3

同样是集功能、性能、时尚设计于一体的智能手机，不过其操作系统是Symbian，也是索爱品牌的机王。P910附带了内外双用键盘，分别用于电话和文字输入，Symbian系统和应用软件群也更加成熟，相对于多普达818的妩媚，P910的刚健更适合于男士。索爱P910大陆行货的目前市场媒体价多在4500～5500元之间，全新成色的欧版水货索爱P910i现在报价在3500元左右（图3），成色稍差者则接近3000元底线。操作系统已刷简体版系统，包装配件齐全，除保修外与行货无区别。

14天机

改版二手市场一个频繁出现的名词“14天机”究竟是什么？在国外网络运营商有这样一种服务，用户只要在网内开通一个号码，并签订使用协议，每个月交纳一定数额的话费，通常交足两年就可以拥有一部手机。这和“中国移动”推出的预交话费送手机有点相似。但是国外运营商的服务显然更加合理和人性化，它会给予用户14天的试用期，如果用户觉得不满意，可以把手机退回给网络运营商取消协议，这些退回的手机就是所谓的“14天机”。

14天机由于已经被人试用过，按规定不能继续作为新机正常销售，于是许多手机便通过各种渠道流入国内。由于国外网络运营商规定手机在14天的试用期内不能有破损，否则将会扣除一定的折旧费用，因此很多14天机在外观上几乎没有使用痕迹，国内的二手经销商也就理直气壮地作为全新机器销售。但是即使全新成色的机器严格意义上仍然是一种二手机器，其普遍特点是或长或短机器中留有一定时间的通话时间记录。当然也会有一部分保护不当的14天机的成色稍差，通常应该是些极细微擦伤的使用痕迹，经销商也就自觉地称之为14天机。流入国内的高端改版手机大多来自这些境外运营商，常见的有英国O_2电讯、法国Orange、德国T-Mobile、北美AT&T、亚洲i-Mate等等。这些电信运营商的智能手机大都是由台湾宏达（多普达的生产商）定制，因此多普达各种型号的手机在改版机市场上都有许多的孪生兄弟。

不管如何14天机都算是二手市场上的高性价比商品，因此本文以它们为标准[illegible]改版机的大致价格。二手机的价格[illegible]，读者只要依据行货价格和改版价格，也就大致能推断了解相应的二手手机价格。当然14天机的概念打响之后，也有不少经销商借着这个概念拿翻新手机和工包水货蒙人。因此要强调一点的是，真正的14天机应该和行货产品一样，全套原配件原包装齐全，少一张纸都绝不是什么14天机。当然并非市场上所有改版机都是14天机，也有很多商家出售的确实是包装配件齐全的全新水货手机，它们的价格自然要略高一些。

多普达696i

软硬件配置、功能以及性能和多普达818几乎没有差别，区别主要只是身材的差异，如果说多普达818和索爱P910C适合商务人士，那么多普达696i则应该是玩家的首选。多普达696i大陆行货的目前市场媒体价为3900～4100元左右。二手市场现在同样有充足货源的欧版多普达696i——T-Mobile MDA II，全新成色的欧版水货现在报价在3200元左右（图4），成色稍差的“14天机”则落入3000元之下，并且已经刷好简体版系统。不过由于多普达696i行货价格刚刚调整，因此T-Mobile MDA II 的价格应该会进一步走低，有意向的玩家不妨再等等。



图4

不推荐机型： PocketPC操作系统的多普达700改版机T-Mobile MDA III，尽管3500元左右的价格合理诱人，但是由于大陆没有原型机上市，所以只能够外挂中文汉化。相对多普达696i的主要优势，滑动键盘只能输入英文成为鸡肋，至于支持Wi-Fi和更大的内存也没有太大意义，在多普达696i价格正在进一步走低下并不值得选择（图5）；任何其它Symbian和Palm操作系统的智能手机，例如诺基亚6680、诺基亚6681、权智M28等等，因为更低价格区间可获得更有性价比的手机。个人用户转让已经失去保修的二手高端机型，即使是行货而且价格诱人也不要心动，否则一旦出现问题麻烦会比想象的大。



图5

预算2000～3000元

这个价位区间的改版二手手机多属于厂商的高端主打产品，这类成熟产品通常有清晰的定位和卖点，或定位于商务应用，或定位于多媒体时尚应用，或定位于智能系统扩展，或定位于顶尖的工业设计，总之都会鲜明地突出某个层面的特点。这个价位区间的手机适合大多数人，除了推荐的还有许多产品值得选择，例如PocketPC智能手机多普达696的欧版机O_2 xda II（2700元左右），商务用机摩托罗拉V3欧版简体（2100元左右），预算充足的话这个价位区间的选择往往不会受到质量问题的困扰。

目前手机经销商的宣传都在极力混淆商务手机和智能手机的界线，如果用户没有事先认识到智能手机的一些通病，将会给自己带来工作上的麻烦或者经济上的损失。大多数的智能手机现在都存在下面这些问题：正常操作下系统不稳定或者死机时有发生；电池续航时间普遍偏短，很难满足工作需要的通话和待机时间。因此必须注意到目前的智能手机主力应用于工作根本不现实，只有极少几款智能手机能勉强胜任商务应用。商务手机首先必须保证通讯性能，其次才是扩展的商务功能，失去这个前提的手机不能成为工作的选择。不使用智能系统的商务手机并不意味商务功能薄弱，以商务手机典型代表诺基亚6230i为例，不仅有

强大的多媒体影音应用，也能外接存储卡存放文件，更能借助强大兼容的JAVA扩展软件管理功能。而作为一款手机它的表现也完全一流。

诺基亚6630


图6

Symbian操作系统中性价比最高的Series 60智能手机，其后继机型6680/6681只是在屏幕发色数上占优，而性能方面诺基亚6630则稳居冠军。相对于港版6680/6681高达3900/3200元的价位（行货则更高），目前市场价格仅2600元左右的港行诺基亚6630可谓超值（图6）。在手机性能方面拥有相对稳定的通迅质量，强大的软件扩展功能并支持3G网络，强悍的硬件配置以及持久的电池工作时间，无论是对于玩家还是商务应用，诺基亚6630都完全称职。6630的高性价比使得3000元以上同型产品根本不值得选择。由于诺基亚6630并没有在国内上市，市场只有港行和欧版，两者有相当的价差，这里要称赞一下诺基亚独一无二的客服，港行凭机打发票可以获得诺基亚的全国联保，由于欧水6630已经能够完美刷港版操作系统，因此目前用户要识别两者只能凭借手机串码询问香港客服（00852—21366338）。

诺基亚6230i


图7

传统的S40系统使其继承了诺基亚手机稳定一流的通讯质量，虽然不是智能手机却拥有强大的软件扩展能力、丰富的影音多媒体应用，外接MMC存储卡支持，非智能手机的超长通话和待机时间值得信赖，绝对是商务应用手机的最佳选择。诺基亚6230i大陆行货的目前市场媒体价为2900～3100元左右，刷过简体版系统的欧水版诺基亚6230i现在价格稳定在2300元左右（图7），在这个价位上没有一款商务手机的综合性能能够与之匹敌，可以说是绝对超值的选择，主要将手机用于通讯的用户应该毫不犹豫选择它。

Treo600

目前正在热销的Palm操作系统智能手机，不仅外形优雅而且功能强大。虽然Treo600硬件配置与后继机型Treo650有较大差距，但是软件系统和扩展功能基本没有区别，而且价格甚至只有Treo650的二分之一，这使得它成为Palm智能手机性价比的唯一选择。Treo600并未在国内上市，全新汉化版欧水的价格在2200元左右（图8）。


图8

在多普达818出现之前Treo600是掌上电脑和手机完美结合的典范，即使现在其仍然保持着电池续航的优势，这使得它也可以应用在商务工作上。

不推荐机型： Smartphone类智能手机多普达585/575，以及处于这个价位区间的其它改版二手Smartphone智能手机。多普达585/575目前的市场价格分别在3800元和3100元左右，其对应的欧版T-Moblie SDA music/T-Moblie SDA价格分别在2700元和2400元左右，虽然价差十分诱人但并没有达到极限，在更低价格区间还有性价比更高的选择（图9）。以音画时尚设计为卖点的手机，大多数都属于日韩机系，处于这个价位区间的时尚手机保值性较差，不符合改版二手手机购买的宗旨。


图9

预算1000～2000元

这个价位区间的改版二手手机多属于厂商的中端主打产品，因此通常定位较为模糊以适应大众需求，普遍属于功能齐全而软硬件配置偏弱，产品拥有的卖点功能通常不会特别强。总而言之这个价位区间的手机实在太过丰富，全新改版，二手翻新等各种手机开始混杂在一起，所谓的超性价比的手机通常都会有这样或那样的问题，所以这个价位区间的手机适合有精力选购、有时间等待的朋友，只有做好充分的准备工作才能避免意想不到的质量问题。

多普达575（仅限德版T-Moblie SDA）

目前Smartphone类智能手机软硬件配置最强者仍非多普达585莫属，因为其升级版586还没有真正上市。除了刻意地强化音乐方面的表现和外观设计，多普达585和575的软硬件配置几乎一模一样，就功能和性能而言两者根本没有区别，然而两者的价格差异却达到惊人的600元，因此不考虑外观的话多普达575才是玩家的第一选择。多普达575对应的欧版T-Moblie SDA价格为2400元，但是目前市场上有一种特殊的德版T-Moblie SDA价格为1800元左右，


图10

甚至要低过欧版的多普达565，其实它们仅仅只是相差一个130万像素的摄像头而已（图10）。在Smartphone智能手机中堪称性价比第一。因此只有在这种不带摄影头的德版T-Moblie SDA缺货的情况下，更高价位区的欧版T-Moblie SDA music/T-Moblie SDA才值得考虑。

Sendo X

来自英国厂商Sendo的采用Symbian OS 6.0操作系统的智能手机，从硬件配置而言它能够完胜诺基亚6600以及西门子SX1，MP3播放硬件立体声功能更打中大多数中低端诺基亚智能手机的死穴，身材造型也拥有高端手机的优雅时尚，不过由于诺基亚对于自己的Symbian了解透彻，所以诺基亚6600的软件兼容性要强，运行速度也因此相差无几。顺便说明一下西门子SX1也有同样的症状，吃不透系统几乎是所有第三方Symbian智能手机的通病，从而导致性能和稳定性上总是存在问题。不过目前Sendo X市场价格仅为1400元左右（图11），以它的软硬件配置而言在这个价位的Symbian智能手机中性价比无敌，显然是玩家的第一选择。不过Sendo X存在几个主要问题不可不知：首先其只有英文操作系统，虽然能和诺基亚N-GAGE一样通过字库解决方案和输入法实现中文联系人和中文短消息，但是菜单界面仍然是英文。其次Sendo X红外发射器十有八九都是坏的，表现在发射位置红光不灭手机发烫并急速耗电，因此玩家必须手动拆除红外发射器（图12）。即使如此拥有1000mAh电池的待机时间也不到2天，目前又还没有兼容电池可购买。所以市场价格如果被炒至1400元之上，则Sendo X并不值得购买。



图11



图12

诺基亚N-GAGE

诺基亚N-GAGE的经典毋庸置疑，它是诺基亚唯一的全能型低端智能手机，除了屏幕发色数的硬伤和独特的外观，它的实际表现其实要强于Sendo X，MP3播放硬件立体声功能也不输于Sendo X。按理而言不应推荐停产已久的诺基亚N-GAGE，但是最近市场刚出现一批“全新”的诺基亚N-GAGE，价格在1500元左右（图13）。



图13

是否是全新产品恐怕难以断言，个人意见是玩家其实不必追究货源，只要机器确实内外观全新、质量过关以及商家提供保修，那么产品就值得出手。诺基亚N-GAGE的主要问题是白屏，尤其是拔插MMC卡时容易出现，所以除了养成良好的使用习惯，也注意要求商家提供所谓包刷白屏的服务。

飞利浦9@9i

飞利浦9@9i的特点就是超长的通话和待机时间，虽然功能算不上强大，可是主流手机该有的功能也基本都有，再加上稳定的通讯质量，飞利浦9@9i显然是一款非常适合商务应用的手机。飞利浦9@9i目前的市场价格在2000元左右，其对应刷简体版系统的欧水市场价格在1400元左右（图14），飞利浦9@9i的主要问题还是在于软件，系统运行速度仍然偏慢，JAVA的兼容性差，导致手机的扩展性不强，适合通讯需求为主的用户。



图14

不推荐机型： 这个价位区间可选择手机的货源变化非常剧烈，很难确认哪种手机值不值得购买，所以尽量把握一个原则，你没有完全了解的机型不要购买，你不能确定货源的机型也不要购买，特别是那些被反复炒作的经典机型，例如这个区间的Smartphone类智能手机MOTO MPX200、SPV E100等等（图15），虽然目前


图15

市场销售全配的“14天机”仍然值得选购，但是其实根本不可能是真正全新成色。对于这类早已经过了热销时段的机型要先打个问号。

■预算1000元以下

飞利浦Xenium9@98


图16

目前市场价格在1300元左右，而刷简体版的欧水现在价格在800元左右（图16），但是手机是一电一充一耳机的简配，这也是这个价格区间的普遍特点。飞利浦Xenium9@98当然还是超长的通话和待机时间，稳定的通讯质量和结实的做工，缺点也非常明显，系统运行偏慢尤其是输入法非常麻烦，不适合短信偏多的人群。

MOTO MPX200

毫无疑问是低于千元最具性价比的Smartphone智能手机，虽然MOTO MPX200软硬件配置基本上等同于多普达515，但是实际运行表现、外观设计以及模具做工都要远胜。落入这个区间通常为9成成色的MOTO MPX200，价格在900元左右，还是组装一电一线一充的简配（图17）。MOTO MPX200的主要问题是电池时间短铃声有点偏低，由于市场曾经出现过一批ATT的900MHz锁频机，对于国内的通讯环境而言这种手机绝不能要，因此购买时一定要先弄清楚这个问题。


图17

SPV E100


图18

SPV E100的原型机即多普达515，做工手感要稍强于多普达515，虽然性价比表现不如MOTO MPX200，但是市场上货源要比MOTO MPX200充足。落入这个区间的通常是9成成色的SPV E100，价格在800元左右，也是组装一电一线一充的简配（图18）。

索爱T102/T66

最近市场有一批9成成色的索爱T102出现，虽然目


图19

前还不能确切断定机器内部情况，但是手机确定为原壳无疑（图19）。同时出现的还有一批全新的索爱T66，据称是内部库存机而绝不是返修翻新机（图20）。不过两者都是配组装的一电一充，市场报价在250元和270元左右。目前从买方市场反应来看手机质量应该可以保证。如果需要随便找部手机顶一段时间或者买个备机，这会是个非常省钱的选择。


图20

不推荐机型： 任何落在300～700元左右价位的改版二手手机，这个价位区间的改版二手手机无论成色如何，肯定属于翻新或者未翻新的二手机器，但是500～1000元间有大量的全新行货手机可以选择，价格既不贵而且也拥有售后服务，二手手机面对它们完全没有优势——质量達不上可靠功能也不见得多丰富。要么就要追求最低的价位，要么追求最大的可玩性，低价区间最忌就是骑墙的打算。此外不要追逐某些停产多年的经典，例如爱立信的T39、西门子的6688等等，其所谓性价比到现在完全是炒作，除非打算买一个来收藏又恰好遇上一位转让的手机藏友，在实际工作娱乐中它们已经不再有任何优势。

附录

到底什么是改版机？改版机顾名思义就是修改过的手机，就市场上改版机的货源而言又分为几类：港行、港水、欧水、翻新、板机等等，下面看看这些改版手机较大陆正行而言的概念是什么。

正行——也就是在中国内地正规销售的手机，在全国各手机品牌售后部享受全国联保的服务。

港行——顾名思义就是香港的行货手机，其背后进网许可证是英文。由于没有关税再加上竞争激烈，香港手机价格定得很低，很多都远比内地便宜，香港或内地商人通过特殊渠道把一些香港的手机拿到了内地来销售，也就形成了港行。这些手机当然在香港都能够保修，其中一部分在内地也有保修，不少销售水货的商家也会定期穿梭港深两地，以保证为内地销售的港行手机提供保修服务。

欧水——水货是指本不应该在某国家或地区销售却在该国家或地区销售，或者是没有经过授权正规经销商而直接销售的产品。许多手机原本销往欧美，经走私流入中国内地销售即称为欧水，经销商通过升级手机软件令其支持简体中文。由于关税的原因这些手机的价格往往比正行手机低很多，实际上也是国内人消费得最多的手机类型。据圈内某知情者透露，仅三星水货手机就在内地三星用户中占70%左右。

港水——香港同样也有水货手机，通常是在香港没有进行报关，也没有被代理中间商如丰泽、百老汇、中原等加价，当然也就比港行还要便宜。其产品特征是象征性地随机携带全球联保的售后服务卡，其他手机质量和配件部分则完全与行货一样，但是实际上手机的保修只能由香港经销商自己负责。这种香港所特有的水货手机也被称作浅水，与欧水的区别是繁体操作系统，但是这种手机由于受到组装垃圾手机的冲击，已很少被经销商提起，反正刷成简体后和欧水没有区别。

翻新机——翻新机就是把手机通过更换外壳、清理外观、配上配件和包装盒等等方法，让手机看起来跟新机一样后当新机来出售。由于手机翻新的历史已经相当久了，甚至手机厂家自己也会以这种方式清理返修机和库存，而且流入市场的翻新产品还带有保修，所以有些翻新机就连行内人士也会看不出来。这也是市场时不时会突然冒出一批停产经典手机的主要原因。所以根据翻新的配件、技巧、来源等区别，翻新机又分原厂翻新、库存翻新等花色繁多的名目。

板机——也就是所谓组装机，行内人称“板机”。它的来源有两个，一个是香港某经销商将国外报废机器和零件重新安装组合后的产品，这些组装拼凑的产品自称港水却只运往内地销售，而且也专门针对内地商人提供翻新二手机的业务，这些就是俗称的“深水的垃圾”，目前港水超值声誉已经基本被这些垃圾破坏。另一个来源当然是内地市场的不良经销商，批量或者零星收购进手机的主板和配件，然后用机器或手工方式将其拼装起来，无论是机器外观还是内部都可以称得上一塌糊涂，返修率奇高。

数码摄像机

Orbbit DV250

感光元件：	CMOS
静态有效像素：	300万
动态有效像素：	30万
镜　　头：	未知（光圈3.6）
光学变焦：	1×
显 示 屏：	2.5英寸，18万像素
尺　　寸：	100.4mm×70.8mm×17.5mm
接　　口：	USB 2.0接口，AV接口，SD卡接口
重　　量：	118.5g（实测，不含附件）
附　　件：	耳机/保护套/吊饰/小脚架/数据线/说明书
价　　格：	2880元
咨询电话：	010-82676888


附赠的附件却是不少


镜头埋藏在机身里面


处于拍摄状态的镜头


拍摄质量和1500元价位的DC都有明显差距





赫然写着"偷拍机"的广告

■品行实验室 谢刚我

拿到讯宜（Orbbit）的DV250时，我们只是把它当作N+1台播放器。要说有什么新鲜之处,就是它的拍摄（动态和静态）功能，厂商赋予它的名字叫"LOMO超级摄像机"。然而在Google上搜索"DV250"这个关键词，许多个"偷拍"字样出现在屏幕上，不禁愕然。当我们正在思量如何客观地处理这个词汇的时候，无意间竟然看到它的广告词上赫然写着"想买'偷拍机'，给我打电话"，看来这个暧昧的词汇正是厂商的着眼点。

严格意义上讲，DV250是一个搭载DC功能的MP4播放器，出于尊重官方命名方式的缘故，下文沿用摄像机称呼。DV250体积很小，只有100.4mm×70.8mm×17.5mm，是名副其实的口袋机。从外观来看，更像一个普通的MP4播放器或者PDA，因此隐蔽性较好。摄像机搭载一个2.5英寸液晶屏，18万像素提供了较高的分辨率，从实际表现来看，其色彩回放能力较弱。DV250的功能虽然多，但每个功能只有简单的操控，5向键加5个按键就能完成所有的操作。机身侧方除了电源、耳机、AV输出端口外，还有SD/MMC口以及快门按键，插入存储卡会自动屏蔽摄像机内置存储器。

摄像机顶部就是它的重要部分了——可旋转式镜头。不使用时，镜头埋藏在摄像机内部，使用时可旋转270度，也就是说，如果我们头顶有镜子，只要平拿着摄像机，就可以"偷拍"到自己的后脑勺。技术上考察，DV250采用的是光圈F3.5的定焦镜头（有4倍数码变焦），不过我们查找不到它的焦距信息，成像介质为300万像素CMOS，可软件插值输出600万的图像，摄像机提供了简单的白平衡（自动+4种环境）。

从成像上看，它和"网X拍"之类的产品没有实质性的区别，较多的播放功能有一定应用上的优势，总体来说多而不精。在按下快门进行拍摄时，摄像机会发出较大的（模拟）快门声，对偷拍者和被摄者都有警示作用。DV250的电池容量较大，为1050mAh，为长时间拍摄和播放提供了条件。

针对"偷拍"这个宣传点，我们不作过多的评价，在这里需要强调的是"合理合法"。在《中华人民共和国民法通则》里，第100条、101条、120条都是相关的重要法律依据，希望厂家给予足够的重视。虽然从法理的角度来看，一个人直接暴露在公共场合的部分不算隐私（人们在公共空间里被拍照，实质上同"被人看在眼睛里"没有区别），但我们还是提倡道德范围内的拍摄活动。

GPS 中恒136

随着GPS卫星定位系统的广泛运用，较为平民化的车载GPS导航仪也应运而生，并被运用于一些都市里有车一族的爱车及出租车中。同以往单一型车载GPS导航仪不同的是，中恒“飓达”136是一款车载及手持两用型的导航仪。

“飓达”全球卫星导航仪的外观设计与一部掌上电脑相似，整部机器的重量较轻，便于携带。除右侧的控制按键外，用户还可通过导航仪提供的触摸笔点击机身的液晶触摸屏菜单完成操作。在正式产品提供的包装中，包括车载支撑架及车用充电器，用户可根据个人驾驶习惯将支架安装在车窗前挡风玻璃内侧，并通过GPS模块的连线与机身相连接。整个安装过程非常简捷，为防止丢失，在车主离开汽车时，还可方便地将导航仪从支架上取下，当作一个随身携带的GPS导航仪及MP3播放器使用。

在驾驶员进入车内启动导航仪后，屏幕右侧的小图标将首先显示GPS与设备的连接情况，并完成卫星定位，显示当前位置（该过程需要1～3分钟，通常在建筑物密集区、高架桥下、地下车库中无法接收GPS信号），并以该位置作为路径规划的出发地，用户可通过“快拼检索”菜单设定目的地（如恩济大厦，则点选EJDS几个字母后根据文字显示选择），系统将根据用户的需求设计好行车路线并显示在屏幕地图上，此时女声语音响起，即可开始行车导航。在整个行驶中，导航仪将以语音的方式提醒驾驶员“前方大约300米路口请右转”“岔路口请向左前方行驶”“距离目的地还有600米”等等。并在屏幕左侧动态显示实时地图、目的地距离，在立交桥及拐弯的岔路口，屏幕左侧还将出现小屏幕，显示具体的车道行驶轨迹。

作为一款车载及手持两用型的导航仪，中恒136的地图数据非常丰富，包括了全国100余个省、市的地图数据（随机带1GB SD卡一张，地图数据约500MB，中恒为新用户提供一年的免费地图升级服务，用户可下载后通过USB连接线更新地图），为经常驾私家车国内出游的用户提供了方便。该地图还可完成对加油站、银行、餐馆、宾馆、超市等功能设施的搜索及地址簿管理功能，这些设计对驾驶员而言，都非常贴心。在笔者所在城市北京的多次实际行驶中，中恒136都能够准确地完成导航、定位功能。汽车如果在行驶中偏离或与预先规划的路线不一致时，导航仪将根据当前位置实时调整计算并进行语音导航，此项功能与其他导航仪相比也较为出色。但目前只能通过拼音的首字母缩写搜索地点的方式值得改进。

整体而言，机身小巧、携带方便是中恒136车载及手持两用型导航仪与传统的车载导航仪的重要区别，比较适合热衷于时尚、旅游的城市年轻“有车一族”。当然车载导航仪只是一种行驶过程中的参考，在此，我们也提醒驾驶员在驾驶过程中不应长时间观看导航仪屏幕，以避免交通事故的发生。

■品合实验室 北四环组





GPS专用天线，通过机身背面的接口与主机连接



容　　量：	1GB
显 示 屏：	3.5英寸TFT
尺　　寸：	70.9mm×120mm×23.7mm
重　　量：	156g（实测）
附　　件：	耳机/USB数据线/随机光盘
价　　格：	5980元
咨询电话：	82784855-156



车载支架 安装简便，可通过吸盘吸附在前挡风玻璃上的任意位置

数码相机

爱国者DC-V60

■晶合实验室 别理我

有效像素：	500万像素
最高分辨率：	3264×2448
变 焦：	3×光学
最大光圈：	2.8/4.8
焦 距：	36~104mm
最近对焦距离：	5cm
ISO：	50/100/200
存 储：	SD/MMC
摄 像：	640×480@30fps
电 池：	5号电池×2
体 积：	89mm×60.5mm×28.1mm
重 量：	140g（实测，不含电池）
附 件：	说明书/保修卡/软件光盘/数据线/便携包/背带
价 格：	1599元
咨询电话：	010-82607775


超大的2.5英寸液晶屏，按键设置也很合理



随机附赠的便携包质量很好


手动色温下的色彩还原


自动色温相当准确，令人满意


微距表现




脚架孔是塑料的，耐久度尚需考验

V60尺寸为89mm×60.5mm×28.1mm，正面面积不大，但有一定厚度，没有采用金属材质机身，因此质量仅有140g，比较适合女性。相机的制作工艺尚可，一些细节地方如机身材质、脚架孔都可以看出成本控制的痕迹。值得一提的是，V60采用两节普通的5号电池作为电力供应，锂电和AA电池的优缺点我们这里就不再赘述了，读者可以根据自身需求选择。

相机采用2.5英寸液晶屏，是流行的大尺寸，显示效果也不错，特别是动态图像，相当流畅，当然这和相机本身的处理能力较强有直接的关系。V60的操控令人满意，键位设置合理，上手相当容易，从我们测试过的几款爱国者相机来看，操控一直在改进，V60是其中最合理的一款。

V60使用一块1/2.5英寸 519万像素的CCD，可以软件插值到800万像素，镜头35mm等效焦距为36~104mm/2.8~4.8，近摄距离为5cm，相机内置32MB存储器，支持SD/MMC卡。相机支持点测、中央加权、多点测光，不具备M/A/S手动曝光功能，但可以利用丰富的场景模式（肖像/风景/日光/夜间/文字/背光/沙滩/儿童）完成绝大多数拍摄。V60提供了较完善的白平衡设置，可以进行手动矫正，对于细节表现力有限的消费类DC来说，正确的色彩还原显得非常重要。V60的视频设置功能较强，支持640×480@30fps，用户可以手动更改白平衡得到特别的色彩效果。

V60开机进入工作状态很快，对焦系统工作效率很高，对焦果断迅速，给我们留下了深刻的印象。和大多数卡片机一样，V60的镜头并没有提供特别高的分辨率，相比之下，广角端的分辨率高于长焦端。镜头的畸变控制一般，从畸变样张上我们已经可以看到边缘的暗角，这在我们以前评测过的爱国者V80PLUS中也曾出现过，值得厂商重视并改进。V60的色彩还原很好，自动白平衡也相当优秀，几乎看不出和手动白平衡的差别。

MP3播放器 明基Joybee 230

■晶合实验室

Joybee 230简约中散发着强烈的金属质感，经过细磨砂阳极处理过的镁铝合金外壳包覆着银色塑料中框，视觉表现更具轻薄之感。占据机身五分之三面积的65k彩色屏幕，分辨率达到128×160，而具备放大效果的特殊面板使显示效果更加清晰。在关机状态下，屏幕亦可当面镜子使用。在常见的5向导航键左右，分列着特殊设计的MENU与ESC/电源键，与常见的按键不同之处是这两个按键在铝制面板上镂刻而成，更增"冷时尚"之感。

此机所具功能较为强大，在使用上也具有一定的特殊性：与电脑相连接的mini USB接口在Joybee 230并不存在，而是被整合到Line in接口中，机身更加简洁统一。机器标配耳塞音质表现明显强于一般MP3所附送产品。多达7种音效模式适合倾听各类型音乐。内置电子书与图片浏览，充分利用了彩屏的"先天"优势，并可自定义开机Logo等功能。功耗较低的CSTN且内置锂电池设计的Joybee 230拥有近8个小时的播放时间。



机身顶部接口，USB连接线与Line in共用一口，使整机简洁干净



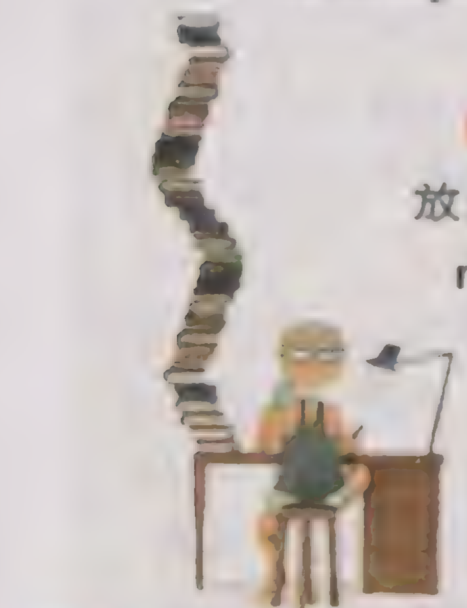
镂刻而成的金属按键，更增时尚之感

项目	参数
容　量：	256/512MB
文件格式：	8～384kbps MP3/32～192kbps WMA/WAV
显示屏：	65k色CSTN彩屏
接　口：	Line in接口/3.5mm耳机接口
尺　寸：	74.4mm×50mm×13.3mm
重　量：	53g（实测，含电池）
附　件：	耳机/USB延长线/旅行充电器/挂绳/Line in线缆/随机光盘
价　格：	1199/1499元
咨询电话：	800-810-7666

Archos爱可视于2005年9月15日发布AV500系列多媒体播放器最新Firmware 1.1.00版For Win98 SE/Me/2000/XP，下载地址：http://www.archos.com/download/list_firmware.html#AV500-gris.png

Newman纽曼于2005年9月14日发布M380(黄)系列MP3播放器最新Firmware 2005/9/14版 For Win98 SE/Me/2000/XP。

注意： Newman纽曼M380(黄)系列MP3播放器开机后屏幕背景色为黄色。因M380目前有两种版本，这两种版本的固件不能通用，所以敬告广大M380用户，在下载程序及升级前一定要确认播放器版本。此程序适用于纽曼影音王M380系列MP3产品开机后屏幕背景色为黄色的固件升级。下载地址：http://www.usb-mp3.com/download/files/mp3050628M380.rar



升级热报

魅族于2005年9月11日发布E3 MP3播放起2.005固件包，下载地址：http://meizu.com/meizump3liveupdate/E3_update/meizu_tools.exe

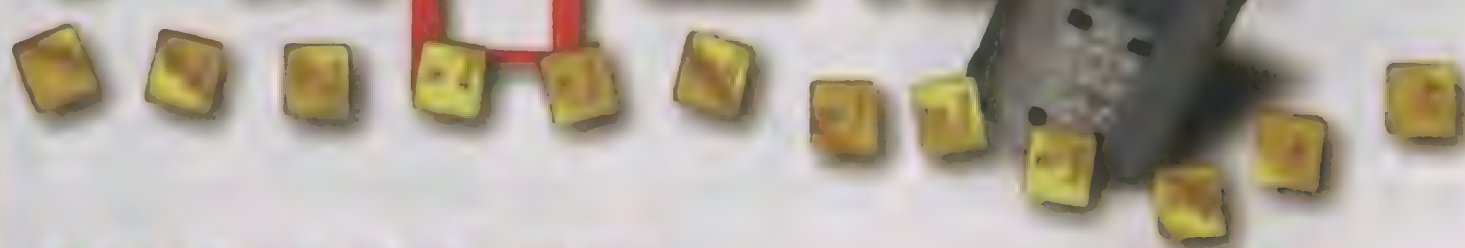
iRiver艾利和于2005年9月14日发布了iFP-900T MP3播放器最新Firmware 1.31版For Win98 SE/Me/2000/XP，修正了1.30版的一些BUG，下载地址：http://download.iriverchina.com/iriver_pds/iFP900T(cn)-umsV131.zip

Apple苹果于2005年9月6日发布了iPod/iPod mini/iPod Photo/iPod shuffle系列音乐播放器最新升级程序2005-9-6版For Win2000/XP，新版本主要加入了iPod Nano彩屏MP3播放器软件1.0版，下载地址：http://www.apple.com/support/downloads/ipodupdater20050906.html

Aigo爱国者于2005年9月14日发布了V80 PLUS数码相机最新Firmware For Win2000/XP，下载地址：http://www.huaqi.com/driver/V80Plus.rar

Fujifilm富士于2005年9月14日发布FinePix S5600 Catalogue，下载地址：http://www.fujifilm.com.cn/product/download/151/215/1.zip

HP惠普于2005年8月16日发布HP Photosmart R717数码相机手动固件更新2.03.06版For Win98 SE/Me/2000/XP。驱动安装说明：针对R717系列数码相机的手动固件更新2.03.06版。更新之前，请在按住闪光灯按钮的同时打开相机，这样可以查看相机当前的固件版本号。下载地址：http://chn.download.software.hp.com/pub/softlib/software5/COL11209/ps-32871-1/col11209.exe



联梦——梦幻之都

■游戏容量：59kB

■收费价格：5元

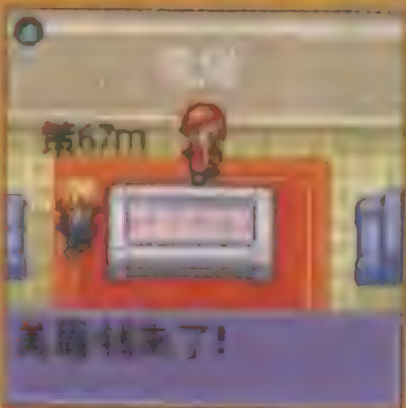
■游戏下载：移动梦网→百宝箱→游戏百宝箱→情景游戏→联梦－梦幻之都

■适用机型：Nokia S40系列

这是一款可以实现玩家互动的手机网游。本游戏不需要注册，可直接输入用户名密码登录。第一次登录的用户信息将会记录在服务器。使用方向键控制人物自由走动，左按键调出游戏主菜单。

游戏中包含丰富的元素，如益智类的打工小游戏、精彩纷呈的BBS交流论坛、以及功能强大的交易与换装系统将伴随玩家从小市民竞争成为市长。游戏中的众多场景都有自己的独特功能，比如在学校里通过回答问题不仅可以获取奖金，同时还有可能提高自己的智力值。饭店中可以选择担当打工仔或者掌勺的师傅，打工仔有助于对不同菜式的配方及火候的了解，为将来担当掌勺做准备，而掌勺则需选出不同菜要求的各种食材和火候控制，获得报酬也相对较高，玩家的最终目的是让自己的属性达到要求，然后前往中央雕像自荐市长，最后由所获票数决定最终的当选人并为其在中央树立雕像，从而创建属于自己的梦幻之都！





格锐数码——天山

■游戏容量：S40 59kB；S60 105kB

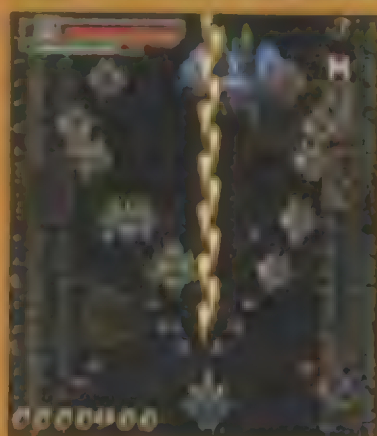
■收费价格：5元

■游戏下载：发短信TIANS至8888544即可下载或登录移动梦网→游戏百宝箱→射击游戏→天山

■适用机型：NokiaS40系列，NokiaS60系列，Motorola V300，Motorola C650，Motorola E680，Sony Ericsson K500，Sony Ericsson K700

射击类的游戏一直以来受到众多玩家的青睐，这款由格锐数码公司制作的直版射击游戏，画面和射击效果力求与著名街机游戏《怒——首领蜂》接近，尤其是与敌方BOSS展开攻击时，屏幕上的子弹效果就如同绽放的烟火，能给玩家留下深刻的印象。





游戏描述的是一个发生在未来时代的事件，为了降低战争中士兵的死亡，具有自我意识的自律兵器得到普及，终于有一天，随着主电脑的暴走，所有自律兵器开始以杀光所有人类为目标，在自己开发的高科技产物面前，人类显得如此渺小，玩家扮演的是地球上最后一个飞机驾驶员，在游戏中要面对敌人疯狂发射的子弹，左右躲闪中用自己的武器消灭敌人，遇到实在无法躲避的子弹，可以使用炸弹或者是保护罩来拯救自己。需要提醒一下，当玩家凭借强大的火力击破BOSS后，千万不要过于松懈了，这个游戏的BOSS都是会N次变身的主，我就因此被诈尸的BOSS打死过。

格锐数码——星梦奇缘

■游戏容量：S40 59kB；S60 95kB

■收费价格：5元

■游戏下载：发短信XINGM至8888544即可下载

■适用机型：NokiaS40系列，NokiaS60系列，Motorola V300，Motorola C650，Motorola E680，Sony Ericsson K500，Sony Ericsson K700





一天，天使界突然遭到重大的变故，十二星座守护天使全部失踪了，失去守护力量的星星不停地坠落，如果不能解决这个问题天使界将不复存在！而身为见习星座守护天使的玩家着手调查整个事件并担负起拯救天使界的重任。

玩家需要在各个星座间施展魔法链接起一颗颗不停坠落的星星，让它们在烟火中绽放。当然，玩家也可以获得很多魔法道具的帮助来完成拯救任务。游戏提供了5种辅助道具，只要能链接起这些类似奇特的飞行物的道具，就能促使星星坠落速度减慢、停止、倒飞，甚至让屏幕上所有的星星都消失。对于那些在积分上有较高追求的玩家来说，善用道具，以及尽量链接相同颜色星星，可以得到更高的分数奖励。

前段时间网络上流传着“十大流氓软件列表”，3721赫然列于其中，真是大快人心。由于该列表流传甚广，就不在这里列出来了。

虽然本人作为软件栏目的编辑，各种各样的软件也算都见识过了，但表中所列软件确实让我头疼了好一阵子。记得几年前，3721就已经非常有名了，《大众软件》也曾经对此做过批判的文章。当时本人为了彻底抵御3721的弹出安装导致IE假死，各种方法都用上了，最后发现重装系统才是王道。不过那时候还好，“流氓软件”只有一家，现在居然可以列出十大来。

说句心里话，我还是挺佩服这些软件的。首先，要知道开发一个能在Windows下赖着不走的软件是有一定难度的，因为Windows对系统拥有全权而不许其他软件指手划脚，所以从技术上来讲这些软件都不是庸碌之辈。其次，软件安装的方法也是多种多样而且别出心裁，我有点怀疑这是学习了微软帝国崛起的狠招。当初微软捆绑IE、Media

编外杂谈



Player使得这些软件获得了绝大部分市场，这些软件没办法让微软捆绑，只好自己通过技术手段，通过免费软件或网页偷偷安装后就赖着不走了。虽然做法让人难以接受，但其向微软虚心学习的态度还是难得的。最后，这些软件确实是无所不在，很多免费和共享软件安装过程中用户都可能在不知道或不经意间引狼入室，对于用户自己安装上去的软件，有理由逃避一切可能的制裁。

现在已经有了不少清除“流氓软件”的工具，在这里列举一个：

“流氓软件”清理助手：http://www.crsky.com/soft/6251.html

而且微软的Microsoft AntiSpyware也新近增加了对该列表软件的清除功能。在目前情况下，我们可以期望这类无理的软件只不过是昙花一现。

还是那句话：做人要厚道。

星尘

stardust@popsoft.com.cn





Windows Vista

Clear. Confident. Connected.

砸在微软头上的苹果 Vista vs Tiger

前言： Vista vs Tiger

■广东 GZ

2005年6月7日，苹果公司正式宣布采用x86处理器，这意味着未来的苹果计算机将在硬件架构上和普通PC无本质区别，个人计算机领域最后一块封闭壁垒终于轰然倒下。继而苹果公司宣布，苹果x86计算机将能同时执行Windows操作系统和苹果操作系统。其实Windows进驻苹果计算机只是硬件架构更换的必然，然而苹果公司却主动限制使苹果操作系统无法运行在其它的x86 PC上，无疑给欢欣鼓舞的PC用户一盆冷水。但是我们相信这个限制将不会存在太长的时间，那么这个在今年4月刚刚全新发布、代号为**Tiger**的Mac OS进驻普通PC究竟会给Vista带来多大的冲击呢？

当然使用Windows Vista Beta1版本与成熟的Mac OS X Tiger对比，对于双方都不算公平。而且苹果公司有先入为主的习惯，这也导致微软总有“抄袭”的嫌疑。当微软在PDC 2003上宣布会把一些特定的技术加入到Vista中，苹果公司则迅速把这些特性加入了早于Vista发布的Tiger，而不管之前是否真正已经有这种计划，快速的占领市场确实是苹果公司令对手望尘莫及的竞争优势。另一方面这证明两个OS之间存在着相似，也肯定存在相互比较的基础，这会带给用户欣赏竞争的巨大乐趣。不过这种比较结果只限用于对未来的期待，不要忘记正式发布的Tiger和WWDC 2004演示时几乎没有区别，但Windows Vista仍然存在着巨大变数，目前版本仅仅只是最终版本的一个小小功能子集。

一、界面外观：Aero vs Aqua



图1

虽然对于之前的Windows版本而言，WinXP的用户界面算得上色彩丰富、美观大方，不过WinXP的界面“Aero”外观相比Tiger的“Aqua”界面却有明显差距，正如“Aqua”所言“水”的属性充斥了Tiger的清透外表，界面外观不仅看上去清澈、透明和动感，而且也有很多特别的视觉过渡效果，更能轻易吸引用户的眼球（图1）。Windows Vista Beta1的出现迅速拉近了差距，微软在Vista Beta1中加入大量MacOS已经使用了4年的视觉效果，包括透明度、高清晰度图标、阴影层次效果、以及不少窗口操作的动态特效，Windows的界面外观设计确实展现了一次飞跃。不过苹果公司已历经了4个版本的OS X来逐步改进和调整界面效果，因此Vista Beta版本的“Aero”界面仍不能与Tiger的“Aqua”界面相提并论。

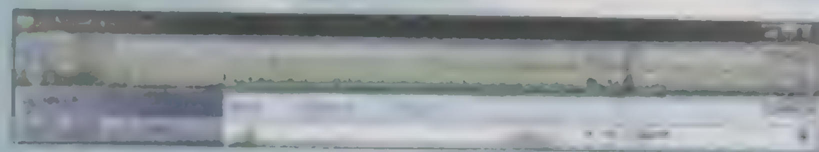


图2

微软在Windows Vista Beta1的窗口中使用了半透明标题栏，这种毛玻璃效果确实非常绚丽，然而却为此产生应用上的问题，当多个窗口重叠在一起时，位于下面的窗口会导致显示的混杂，不仅极难看，而且影响到正常使用（图2）。Tiger引进

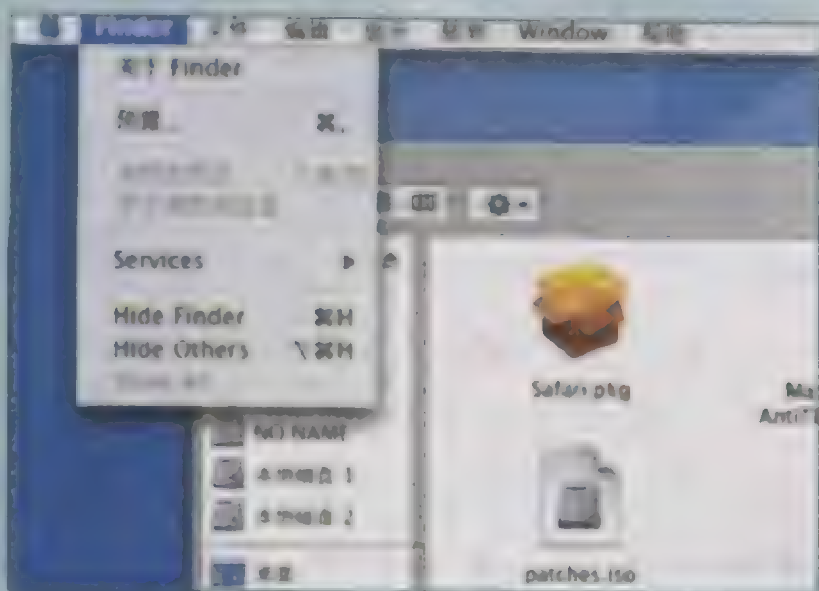


图3

了一种新的对话框，叫漂浮对话框（sheet），它被附着在文档窗口上，这使它们的关系更为明确。漂浮对话框从窗口标题栏下方滑出，由于其半透明特性使得它们看起来似乎像是漂浮在文档窗口上的。因此苹果在Tiger中也曾经遇到同样的困扰，然而苹果很好地修正了下面的窗口会跑到上面来的问题（图3）。面对成熟的"Aqua"界面，"Aero"界面仍被不断涌现出的问题所困扰。

Windows Vista Beta1的任务栏几乎没有变化，不免让羡慕Dock的PC用户大失所望。Tiger中相当于Windows任务栏的就是Dock，但它要比Windows任务栏强大得多，在Tiger系统中起着举足轻重的作用（图4）。



图4

Dock除了可以快速启动应用程序外，最重要的是负责应用程序间的切换，以及文件夹窗口的管理。点击Dock中的图标，被点击的图标就会上下跳跃，随后打开对应的应用程序，该程序图标的下方随即出现一个小三角，它使用户能轻松判断应用程序是否正在运行（图5）。当应



图5

用窗口最小化时，窗口会像阿拉丁灯神回到铜灯一样，轻烟似的落入Dock栏中，用户若要切换到应用程序界面，只需在Dock中点击对应的应用程序图标，或按下Ctrl+Tab键从左至右切换运行的应用程序，也可以按下

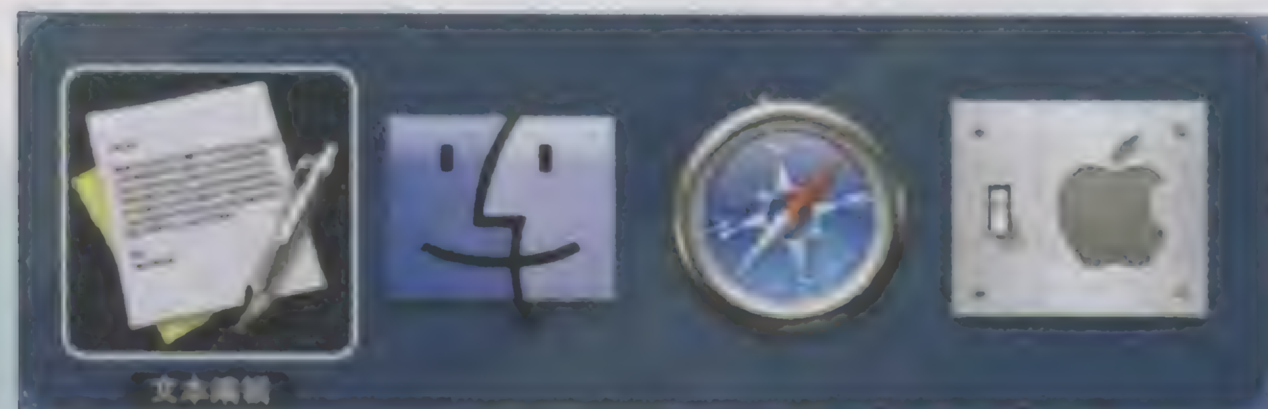


图6

Ctrl+Shift+Tab键从右至左切换运行的应用程序（图6）。Dock任务栏的图标也是可以定制的，用户只要轻松地使用鼠标拖放，就能让Dock的图标像烟雾一样在桌面上消散或添加，当用户添加项目图标后Dock会随之加长，一旦达到屏幕的边缘，Dock中的图标就会自动成比例收缩，以容纳下所添加的项目（图7）。打开"苹果"

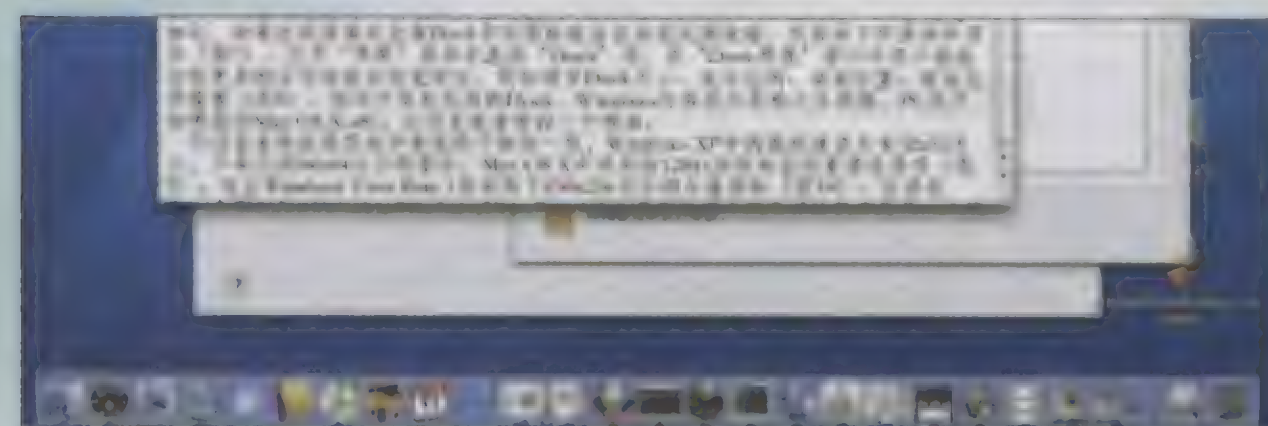


图7

菜单中选择"Dock"项，在"Dock预置"窗口中用户能定制更多的应用功能和视觉特性，例如调节Dock大小、放大比例、桌面位置、缩放比例等（图8）。相对于华丽实用的Dock，Windows任务栏只能称之为简陋，PC用户如果选择Tiger For x86，这将是极重要的一个理由。



图8



图9

不过在系统应用图标中微软终于扳回一局，WinXP中的图标通常只有32×32大小，少有达到64×64大小的图标，Tiger中采用的128×128图标显然要漂亮得多（图9）。现在Windows Vista Beta1则采用了256×256的矢量图标（图10），这将是Tiger中图标的4倍大小。Windows Vista Beta1的矢量图标带来了更好的显示质量，也更加适应未来的高分辨率显示器，当用户看到图标无缝缩放大小时无疑会感到兴奋。注意这些漂亮的图标并不只是花瓶而已，事实上Windows Vista Beta1加入了新的活动图标，以便让文件或文件夹动态地显示所包含的数据，所以Windows Vista Beta1下的文件夹往往看起来就如同夹杂了该文件夹下实际内容的样子，文档图标也会反映出其所包含的不同内容（图11），例如一个Word文档图标会展现出该文档的首页内容，一个图像文件会展现其包含图像内容（图12）。因此系统图标的使用上Win-



图10



图11


图12

dows Vista Beta1算得上完胜，唯一让人担心的只是Vista最终版本中的图标是否会采用承诺的矢量图标。

Windows Vista Beta1和Tiger都在外观模式中提供了大量的动态效果，例如上面提到的Tiger中窗口最小化的“genie”效果。Windows Vista Beta1中同样也有类似的功能，当用户触动一个窗口的时候，它将从视觉上给用户一种最小化到相应任务栏按钮的感觉。这些效果的作用并不仅仅为了吸引用户的眼球，事实上这些效果可以从视觉上给用户反馈所当前所发生的各种事件。当用户最小化窗口的时候，“genie”会展示窗口最小化到了什么地方，那么之后用户就能更方便地找到它。不过用户必须意识到，操作系统的显示特效是需要依靠显卡支持的，未来显卡的GPU将完全参与到系统图形界面显示中。虽然无法预测Windows Vista最终版的界面外观，但显示特效是它改变最显著也是最具争议性的部分，Vista将肯定使用全新的驱动模型LDDM（Vista Display Driver Model），界面显示也将从位图驱动模型向矢量驱动模型迈进。然而这要求用户必须拥有一块至少128MB显存的DirectX 9级别显卡，还需要大量的系统内存支持，否则用户只能使用没有任何显示特效的类XP模式界面外观。拥有大量显示特效的Tiger同样存在这样的问题，不过苹果公司巧妙地使用两种图像引擎解决了问题。Core Image图像处理技术可以利用可编程的GPU工作，利用显卡进行图像处理操作从而释放CPU时间，并提供一个插件类型的架构，用于存取滤镜、过渡和特效包，而且可以应用在静止图像上，也可以应用到视频。不过Core Image也同样需要一块DirectX 9级别的显卡，对于更低级别的显卡，苹果公司为用户准备的是Quartz Extreme图像处理技术。Quartz Extreme可以结合现今显卡OpenGL的性能与Quartz 2D窗口合成系统的视觉质量，同样也可以表现出大量特殊的图形处理效果（图13），而它仅仅只需要GeForce2 MX级别的显卡。简而言之，Tiger和Windows Vista Beta1不同的界面外观技术将拉近普通PC和苹果计算机的价格，这显然也是影响用户选择操作系统的重要理由。

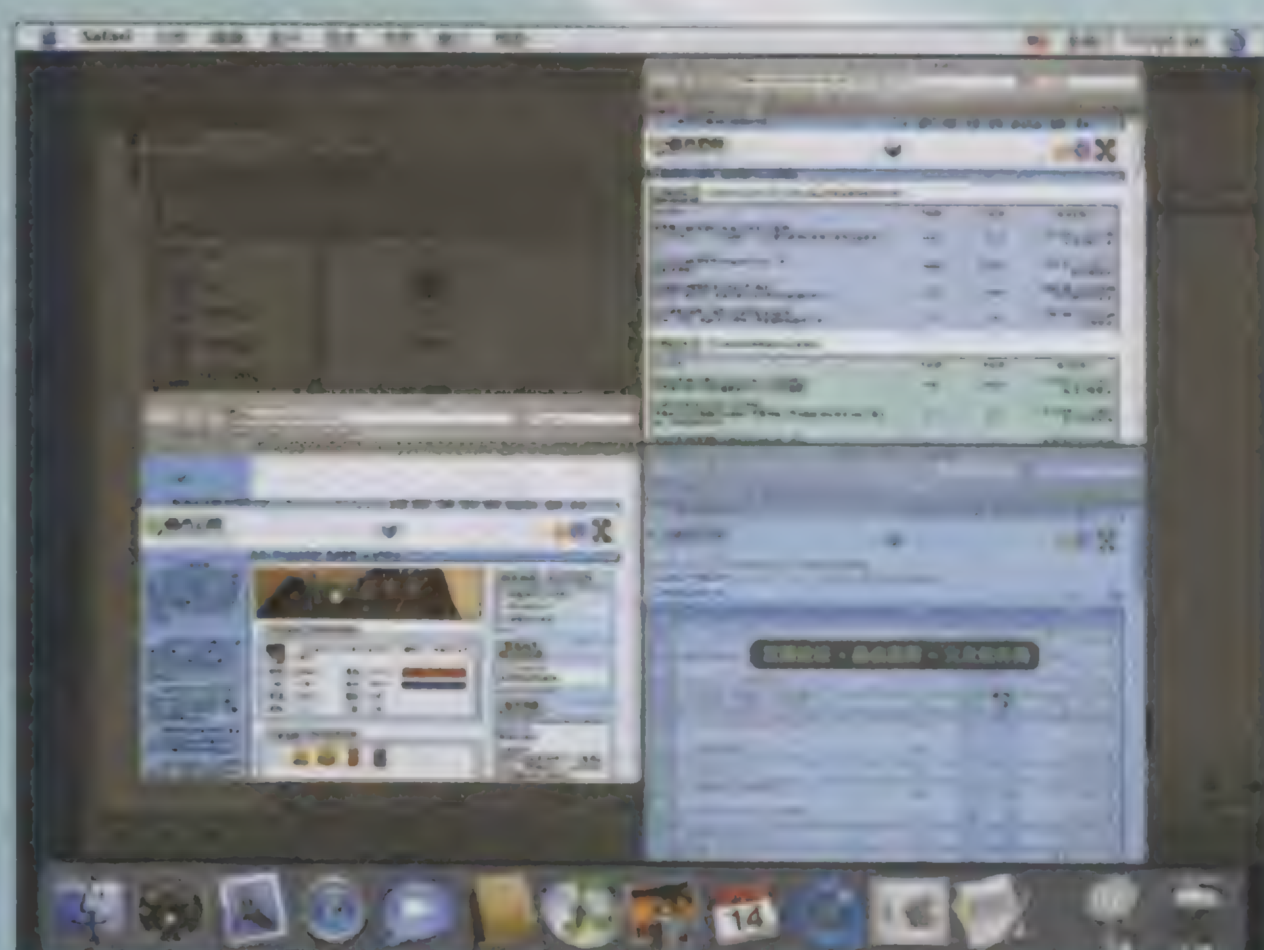

图13

二、桌面管理：Explorer vs Exposé

Tiger引入一个令人兴奋的桌面管理功能即Exposé，并扩充加入了Dashboard（仪表盘）功能。当用户打开许多窗口时会十分困扰，总是要花费相当多的时间在打开的文件夹和文件中选择需要的一个，这时无论是任务栏还是Dock都无能为力。不过Exposé能够让用户瞬间找到需要的窗口，只用敲击F9键，Exposé就会立刻在桌面上平铺显示所有已经打开的窗口，缩小它们的比例并将它们整齐地排列好，这样用户一眼就可以查看每个单独视窗的内容。用户肯定会看到每个打开的窗口，因为Exposé与Quartz Extreme并行协作，可激活缩放比例并保持减小尺寸后窗口的视觉品质（图14）。当用户的鼠标从一个平铺窗口移到下一个视窗时，会看到它的标题显示在视窗的正中心。一旦用户找到了需要的视窗，只需点击它，之后每个窗口都会还原到全屏尺寸，而且所点击的窗口会变为激活窗口，并位于视窗叠层的最上面。

更棒的是同类窗口的显示，当用户打开的众多窗口中


图14


图15

包含着若干同类窗口，例如使用几个图像查看窗口打开不同的图片。若此时某个图像查看窗口是位于视窗叠层最上面的激活窗口，用户只要敲击F10键，Exposé会立刻平铺显示所有打开的图像查看窗口，同时会让所有打开的其它应用程序视窗淡出为灰色阴影，用户就可以轻松找到需要的图像文件，另外还可以使用tab键在打开的应用程序和相关的平铺视窗中进行转换（图15）。然后迅速隐藏所有窗口，用户只要敲击F11键，Exposé会隐藏所有打开的窗口，用户立刻可以看到并操作桌面，再次敲击F11键即可恢复所有隐藏的窗口。

即使没有任何窗口，只要敲击F12键，桌面就会出现一组被称为widget（构件）的全新辅助型应用程序，这些构件可以在屏幕上迅速弹出好像一个仪表盘（图16）



图16

的界面，这就是基于Exposé引入的Dashboard，它能帮助用户即时了解股价、天气预报、航班跟踪、度量单位、汇率和电话薄等信息。Tiger默认带有14个构件，可在互联网上同步对数据更新。由于Dashboard以像HTML和JavaScript这样的标准网络技术为基础，因此第三方开发人员可以轻松创建新构件，以便用户添加到其Dashboard上。

事实上用户可设置添加更多的Exposé功能，也可设置更便捷的启动方式（图17），这会使用户的桌面管理变得异常轻松。令人遗憾的是在Windows Vista Beta1中看不到任何近似功能，可以说完败于Tiger。然而用户只要回顾更早的Vista 4774，即可发现有3D立体窗口桌面显示（图18），以及右侧栏类似于Dashboard工具的时钟和天气，这意味着未来Vista完全可能加入类似的桌面管理功能。

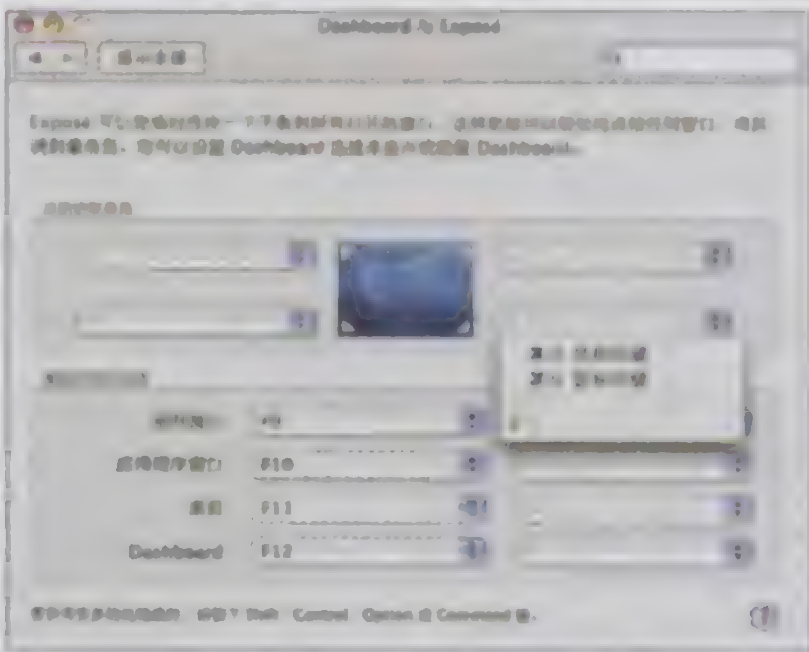


图17



图18

三、文件搜索：MSN Search vs Spotlight

这是个非常有趣的话题，无论Windows Vista Beta1还是Tiger都集成了先进的搜索技术，用户无需知道文件存储在什么地方，只要在搜索窗口输入自己记得的任何内容、创建者、文件名、甚至文档中的词汇，就可以显示相关的结果，而且用户输入的信息越多，搜索结果就越准确。不过由于Tiger已经发布，Vista却至少需要等到明年圣诞，而微软的MSN搜索和Tiger的Spotlight有着惊人的相似，这似乎又成为微软“抄袭”苹果的证据。



图19

不管怎么说两家公司的策略确实十分相似，操作系统都有一个位于右上角图标为放大镜的搜索窗口（图19），同时Spotlight和MSN搜索功能无处不在，无论开始菜单、系统托盘还是资源管理器窗口。Spotlight提供了分组和排序等方式来调整搜索结果（图20），当文件内容改变时Spotlight也自动更新检索结果，保存每次检索结果的智能文件夹自动更新。Windows Vista Beta1则同样可



图20

以让用户把搜索结果存储到功能相似的虚拟文件夹。

不过两者也存在不同。Spotlight搜索是动态即时的，当用户开始键入搜索词汇之时，搜索结果便开始呈现了。这样的处理拥有相当迅速的速度，几乎是在输入关键字的瞬间就显示相关结果，然而如果用户的首个搜索关键词是常用词汇，例如说"the"（图21），这将会变成一个很讨厌且无法关闭的设计。而MSN搜索功能是非即时的，需要用户敲入回车键才会开始进行搜索。

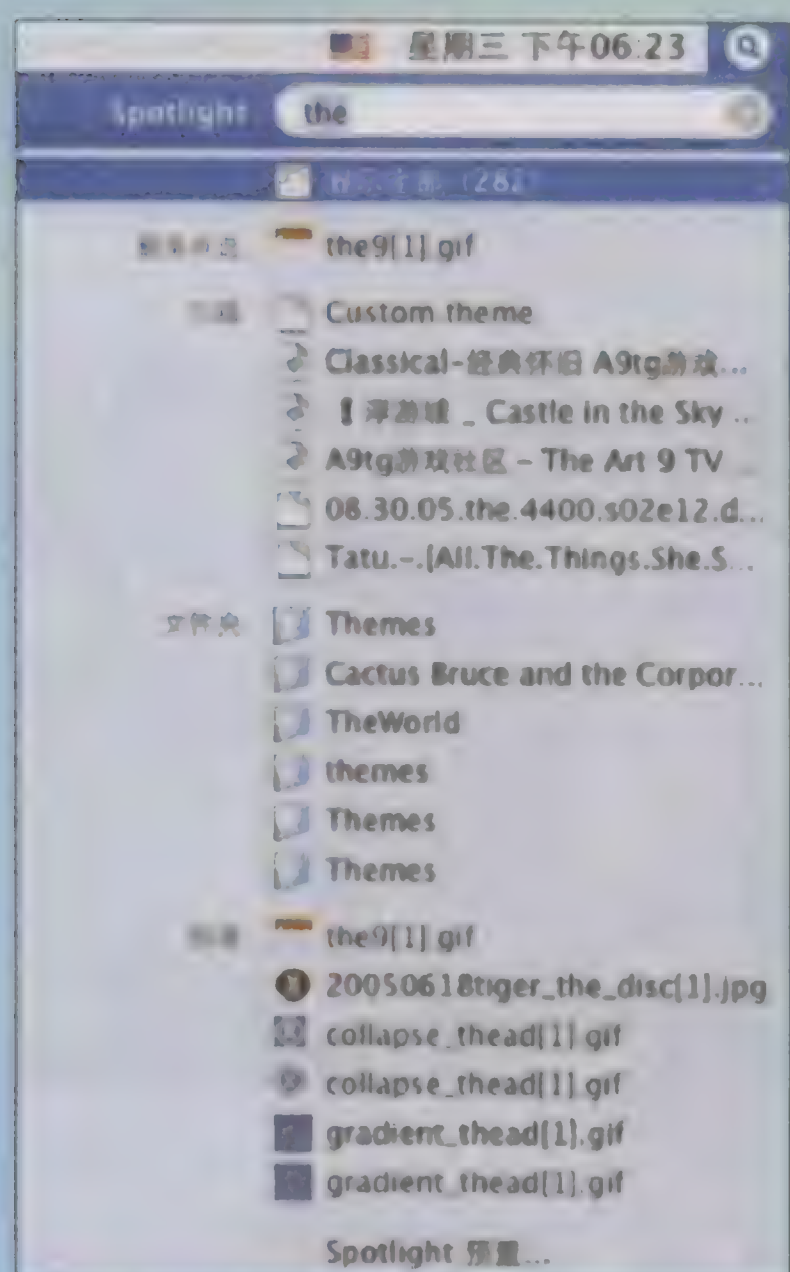
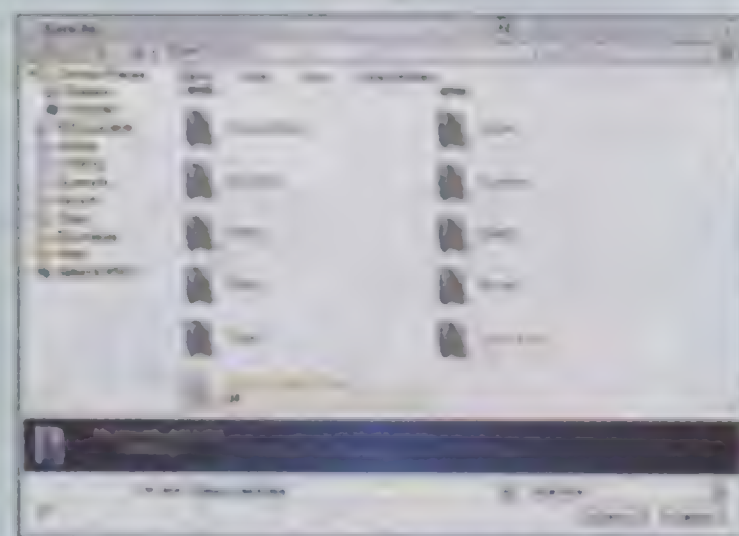


图21

四、数据组织：Explorer vs Finder

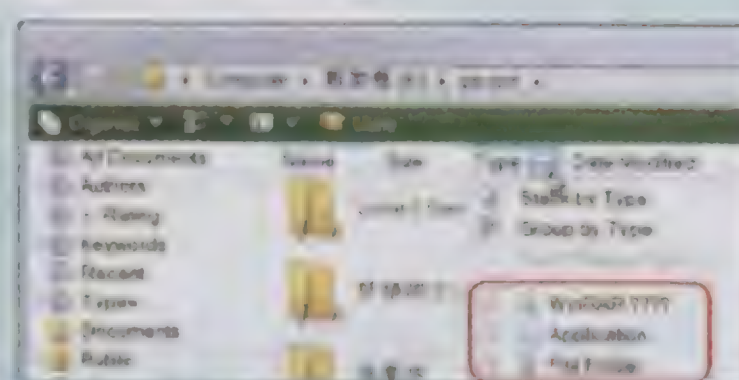
Tiger的Finder呈现的是相对传统的文件系统视图，除了Home Folder下的应用程序、文档、图片、音乐文件夹外，并没有提供Windows Vista Beta1的Explorer中可以存储特定类型文件的"特殊外壳文件夹"（图22）。尽管Tiger允许用户创建智能文件夹，但这个功能既不容易发现，也没有进行专门的集成，尤其是Tiger不允许使用用预先建立的智能文件夹来保存一般访问搜索的结果。相比而言Windows Vista Beta1的Explorer中提供了丰富的预制虚拟文件夹来替代以前版本中的类似文件夹（图23），这一点其实非常重要，因为很多用户都会把特定类型的文件放在系统推荐的文件夹之外。


图22


图23

数据搜索功能是检索文件的基本手段，不过用户往往可能会收到上千个搜索结果，此时需要更精确的结果只能使用更精确的搜索条件，而为文件添加的元数据就是解决之道。为了返回准确的搜索结果，Windows Vista Beta1和Tiger都能同时对文件内容和描述文件的元数据进行检索。然而Tiger的Finder中并没有简单的方法来编辑文档或其他文件的元数据，用户必须依靠文档处理程序来添加或编辑这些信息。Windows Vista Beta1对元数据的支持达到了一个新的高度，用户可通过创建诸如关键词和文件创建时间的等级，就能在进行搜索的时候获益匪浅。用户能在Explorer中，以及无处不在的保存和"另存为"对话框下，很轻松地添加和编辑元数据，最重要的是用户一眼就能在Explorer中看到这个功能（图24）。


图24


图25

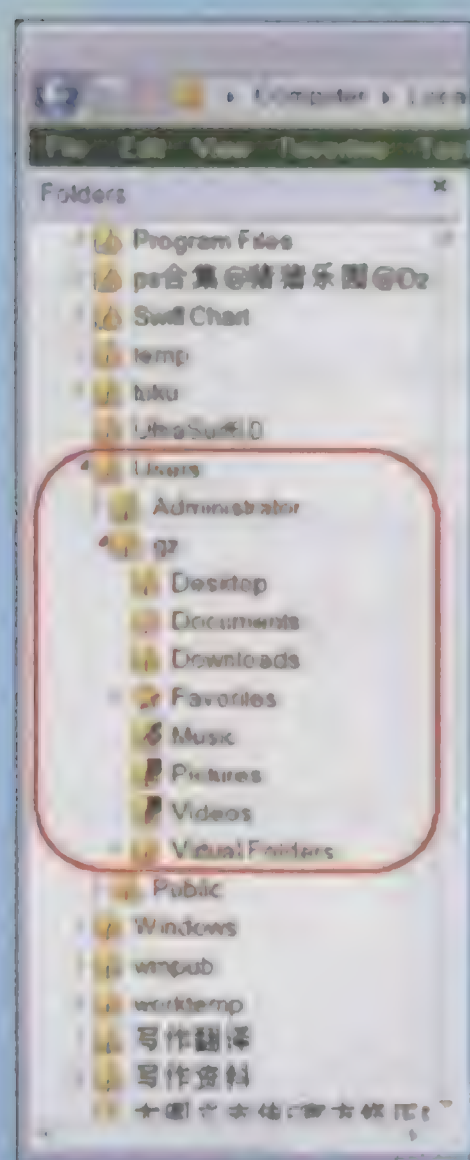


图26

此外Vista Explorer的数据可视化与组织功能的进步显而易见，无论是新加入无缝缩放的活动矢量图标，还是文件过滤筛选显示功能（图25），或是数据组织模式（图26），都能让用户在浏览充满大量文件的文件夹时，轻松方便地找到需要的文件。Tiger的Finder除了一些如自动开合式文件夹的独特外壳特性外，基本看不到什么实用的数据组织和显示化功能。也就是说仅仅凭借着早期的Beta版本，Windows Vista的数据可视化与组织特性就远远超越了Tiger。

五、网络连接：Active Directory vs Bonjour

Windows网络连接使用的Active Directory无疑非常简单，无论连接局域网还是Internet，大多数情况下甚至不需要用户干预，复杂点的工作也只是设置IP地址和网络策略，Windows Vista Beta1很好地继承了这些优点。不过对于高级用户而言，Active Directory功能分布太散乱，设置每个连

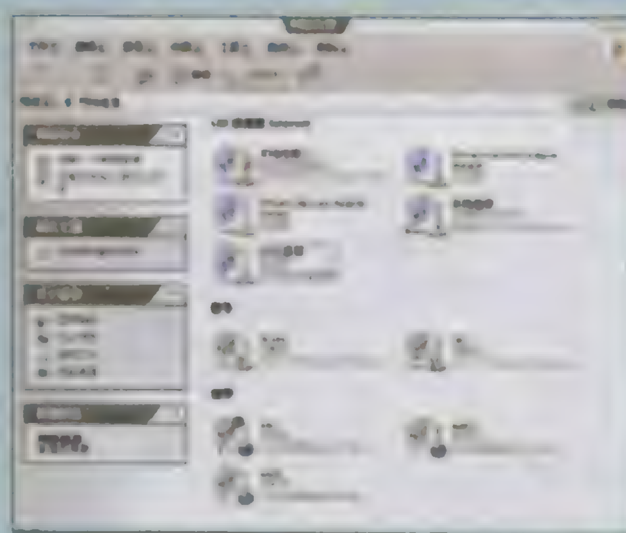

图27


图28

接都要不断切换窗口，对于集中管理非常不便（图27）。Tiger网络连接的Bonjour很好地解决了管理的问题，在网络设置窗口中用户能一眼看到计算机所有网络连接的状况（图28），同样对于每个网络连接的设置也不需要转换窗口，包括VPN、PPPOE、代理全都集中在一起，而且用户只要使用鼠标拖放就能决定哪个网络连接为自己的首选Internet连接（图29），这一切根本不需要将窗口换来换去，清晰明了而且方便。

图29

更棒的是Bonjour强大的网络共享支持，它完全支持Active Directory（图30），也就是说用户可以方便地整合Mac到Windows网络系统，苹果计算机和Windows计算机连接变得异常简单。当用户在基于Windows的网络上添加Mac电脑后，对于其它Windows网络用户来说，Mac和Windows电脑没有任何区别，用户不用安装任何软件就可以共享Mac的资源，这个功能称为“面向Windows的个人文件服务”。网管可以用和其它Windows用户相同的密码认证系统在远端的Windows服务器上存储MAC本地的目录，而不用关心用户的网络究竟是如何建立的。反之对于MAC用户，同样也能轻易获取Windows电脑的共享资源。不单止文件资源共享，无论是Windows共享Internet给MAC，还是MAC共享Internet给Windows都没有问题。不过Windows Vista Beta1只能支持一个网络连接Internet共享，支持更多共享则必须安装代理软件，Tiger却能同时支持所有的网络连接共享（图31），显然远胜于Windows的简单共享功能。同时Tiger将防火墙放置在网络共享设置中，用户能更清晰地区分设置内网和外网。

图30

图31

总结来说，Windows的Active Directory胜在设置简单，兼任性良好，共享效率也很高，只是管理和设置太过笨拙不方便；Tiger的Bonjour则功能强大，管理设置方便高效，更能支持多种网络标准，只是不同网络间的兼任性稍差，也导致不同网络间的共享效率稍低。

六、系统安全：封闭vs开源

Tiger和Windows Vista的系统安全应用功能惊人的相似，Windows用户几乎完全不用适应即可轻松上手设置。

Tiger系统参数中的帐户面板使用户能轻松管理多个帐户的安全级别，用户可设置口令、用户图片，并为不同用户设置安全级别和权限（图32），几乎和Windows的帐户面板一样。不同的是Tiger的帐户面板还能让用户应用或不应用快速用户转换，并能让用户为自动登录选择一个帐户。Tiger的快速用户转换和Windows Vista的快速用户转换毫无区别，都能让多个用户共享一台计算机，而不必停止应用程序并退出。任何用户进入一个帐户时，其它帐户都会在后台保持激活状态，同时各种应用程序仍旧运行。

图32

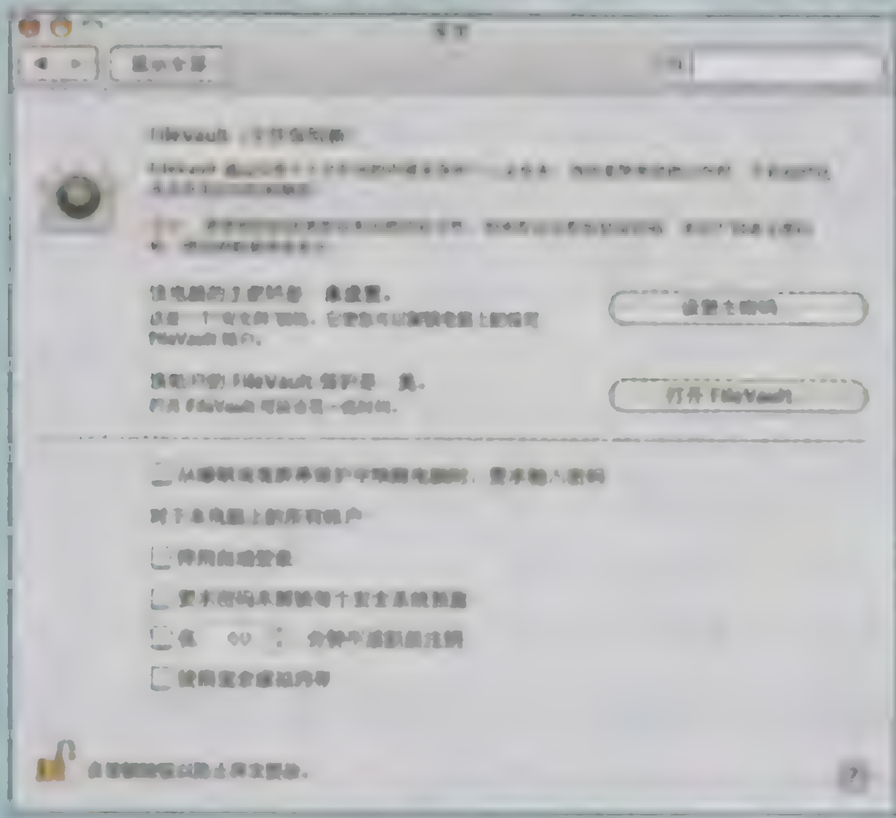
不过Tiger系统管理员帐号和Windows系统管理员帐号不同，并不能直接取用操作系统的核心功能，当涉及到此类操作时通常需要用户再次输入管理员密码鉴定（图33），Tiger的这种默认配置可防止使用系统管理员登录后就能轻易控制用户的系统。微软显然意识到这个问题，Windows Vista Beta1也引入

图33


图34

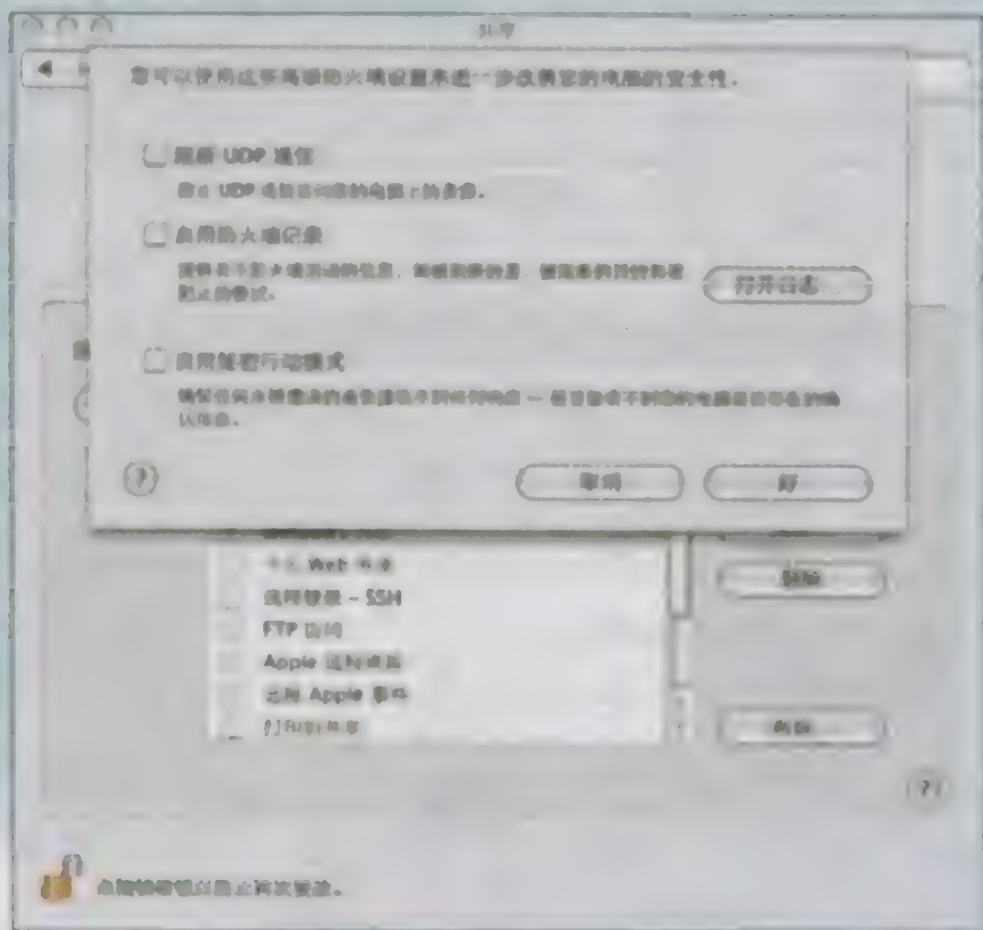
了相似功能，被称作User Account Protect，不过默认情况下它并没有启用，其实际效用也大有改进余地（图34）。

除却分类帐户的系统管理，Windows Vista Beta1使用EFS功能加密文件数据，这种基于帐户管理的加密技术已经证明非常稳固。Tiger则使用FileVault功能保护用户在Mac上的文件数据，FileVault采用高安全标准的AES-128加密技术，同样是实时透明的加密和解密，和EFS一样高效简便（图35）。在本质的不同是，如果Windows Vista Beta1遗失帐号密码，用户就不再可能打开EFS加密文件。Tiger则可以由管理员设定一个计算机主口令，当忘记帐号密码又需要恢复加密文件数据时，用户可以使用主口令恢复数据。


图35

对于文件数据的删除两者并不相同，Windows Vista Beta1的文件删除只是把文件名从盘目录下移走，数据却仍然留在原地。用户并不能真正完全删除那些不再需要的机密文件。Tiger则可以使用永久删除功能，其Secure Erase Trash能立刻用随机数据将原文件覆盖，文件就会消失且不可重建。

此外两个系统还拥有众多相同的安全特性。Tiger同样拥有自动下载软件更新，保证用户能始终使用由苹果电脑公司直接发行的最新安全补丁和软件；同样使用个人防火墙和安全密匙来保障用户的网络安全等（图36）。虽然两个系统拥有如此多的相同特性，但两者核心部分的安全保障完全不同，苹果电脑公司向用户公开源代码，并且使用久经考验的开放式源代码软件，其一贯的安全表现也确实高于Windows系统。但这并不意味Tiger一定就比Windows Vista Beta1安全，只是狭义市场和广义市场带来的必然区别，从本质上而言两者的系统安全性应该基本相当。


图36

七、应用环境：无限 vs 暂时有限

应用环境是PC用户不得不关心和质疑的问题，谁也不会使用一款只能看而什么都不能做的操作系统。Windows Vista的应用环境没什么好说的，凡是想得到的应用功能都会有N种应用软件支持，对于个人用户而言几乎就是无限的应用环境，那么移动到x86平台的Tiger的应用环境又会怎样呢？


图37

因为处于比较狭义的市场，Tiger系统本身就附带了相当完备的应用软件，它们都被放在Application iTunes目录之下，面向大部分桌面用户基本分为两套应用，一套是互联网服务和文本应用处理，包括iChat、.Mac、iSync、imail等；另一套为多媒体和图像应用，包括iDVD、iPhoto、iMovie、iTunes等（图37）。在更深的Utility目录之下则附带了大量的工具软件，面向于系统的


图38

管理和维护（图38）。利用Tiger附带的应用软件，用户能基本解决上网、娱乐和简单工作的需要。当然实际使用起来这些还远远不够，虽然苹果平台也有一大批传统的第三方工具软件，例如文本处理工具Office、图形处理工具Photoshop、数据库软件FileMaker等，不过这些软件都是针对原来的PowerPC平台开发，能够顺利在x86的Tiger上使用吗？答案是大多数应该都可以，用户可以尝试直接执行，如果失败那么则利用rosetta技术（见插文）肯定能执行，下面来看看具体如何处理。

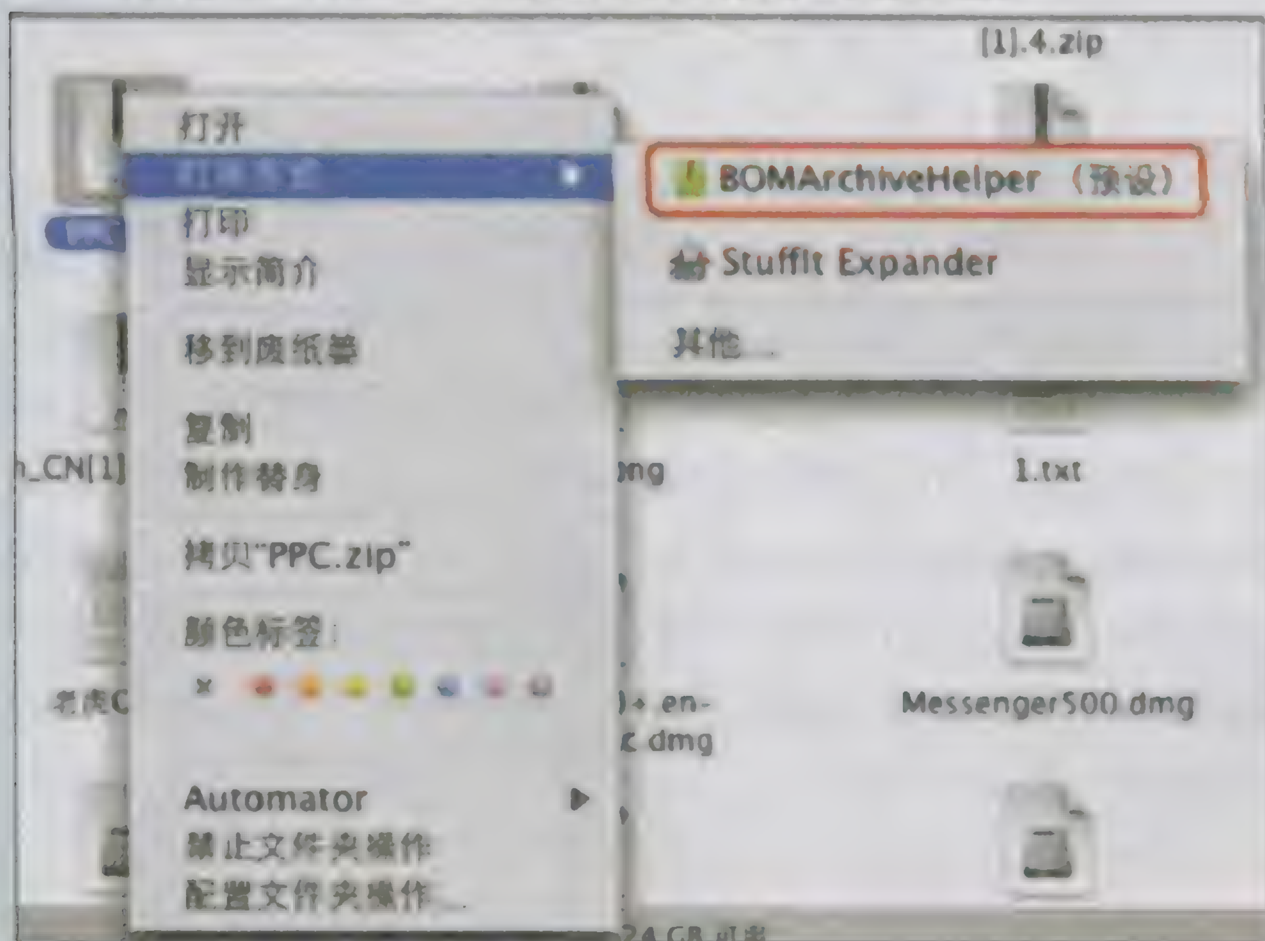


图39

用户下载到的苹果应用程序通常也是Zip包，只要使用系统自带的解压软件即可解压（图39）。但也有很多使用rar或sitx打包，此时必须先安装工具软件StuffIt解压。解压后的应用软件通常有3种形式，一种是采用二进制打包.app形式的Mac软件，如果用户在Windows平台下，可以发现这其实是个文件夹，这种软件的安装只需要将程序本身拖放到硬盘的任意位置即可，就类似于Windows平台下用户DIY的绿色软件，用户打开Finder就会发现文件夹已经被识别为应用软件，只要点击即可直接运行。此外采用.pkg（图40）以及VISE形式打包的软

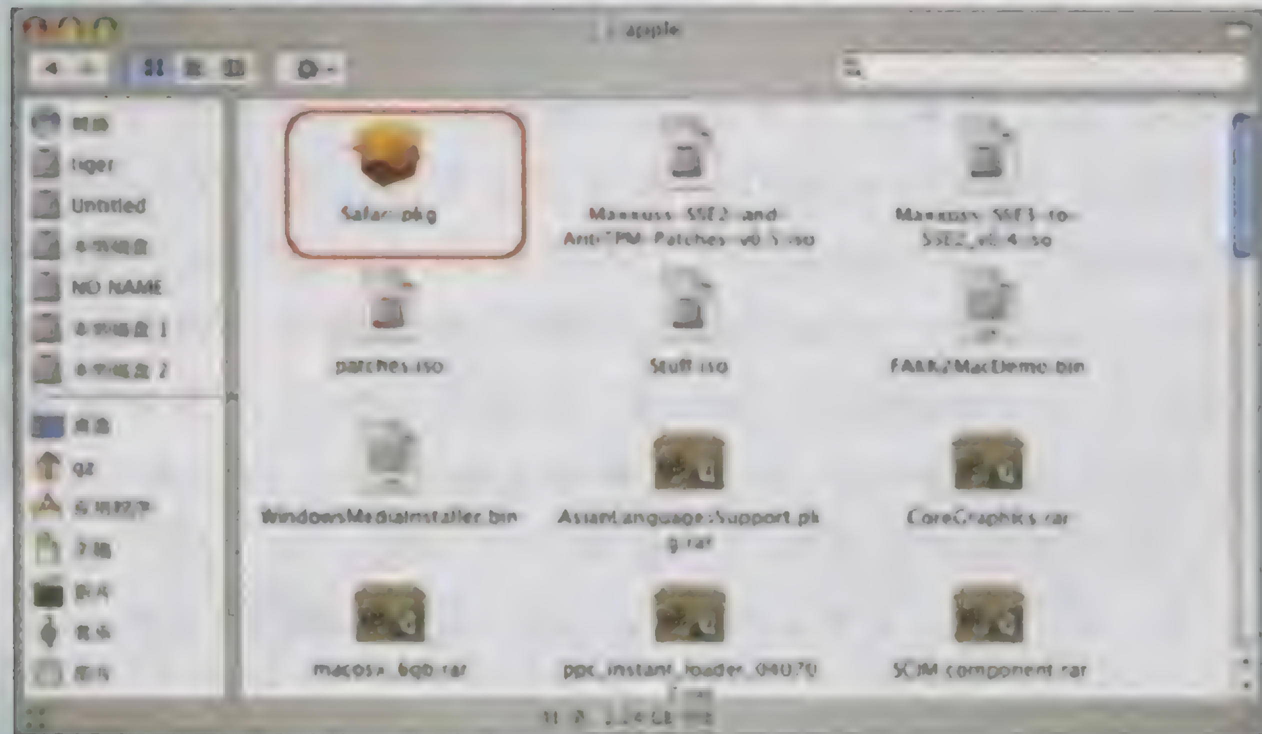


图40

件，其实同样也是一个文件夹，区别是用户可以直接双击安装包，Tiger便会启动自身的Installer进行安装，其过程和Windows安装没有区别，用户的主要工作只是指定安装位置而已。安装完毕后用户可尝试运行，运气足够好的话软件可以直接启动，用户会发现x86.Tiger在工作软件方面效率绝不比PC平台低。如果屏幕只是一闪而软件并没有启动，那么用户就只能让软件在rosetta支持下执行。使用鼠标右键点击应用软件图标，在弹出菜单中选择"get info（显示简介）"，然后在软件的信息面板中勾选"run with rosetta"，如果操作系统已经像笔者一样安装了中文环境支持，那么这个选项显示的是"IN_G100"（图41），关闭面板后点击软件即可启动。虽然在rosetta支持下运行的软件效率会差一些，而且内存的占用相当惊人，不过重要的是软件确实可以顺利执行（图42，该图相当于Windows中的任务管理器）。

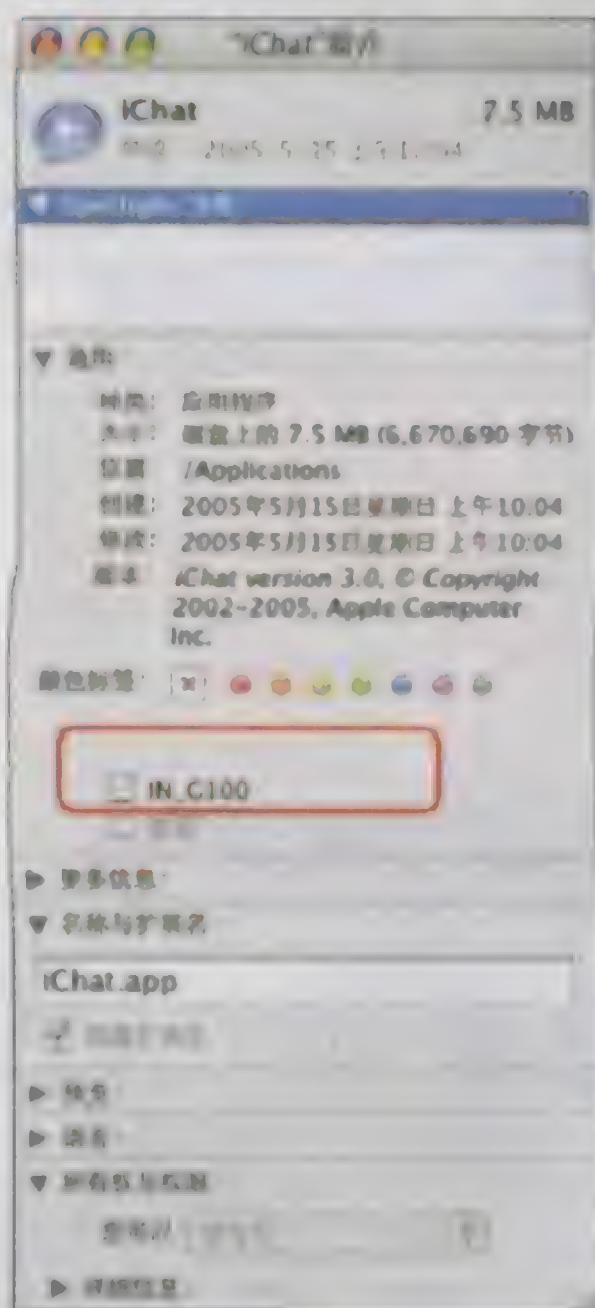


图41

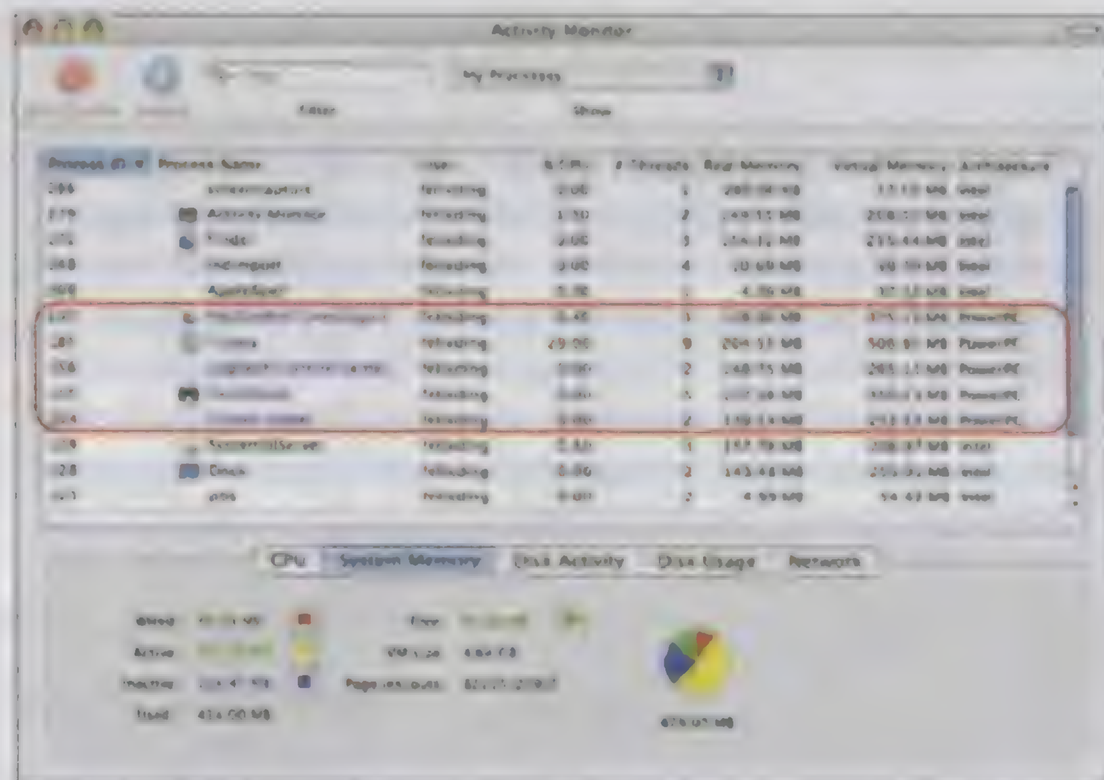


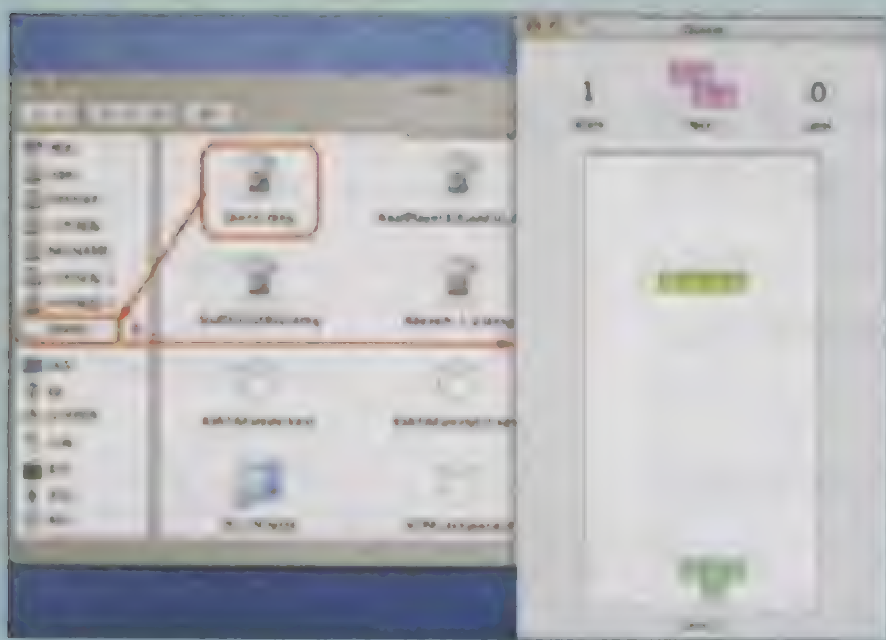
图42

什么是Rosetta?

苹果软件之所以不能在PC平台上运行，是因为苹果主机的处理器采用的是PowerPC，它和x86是不一样的CPU指令。硅谷一家名叫Transitive的创业公司为苹果公司提供了一种关键的技术，它可以让针对PowerPC编写的软件在英特尔平台上运行，这样可以让苹果平台的软件能够向英特尔平台平稳过渡，这种技术也就是Rosetta。它的技术原理并不复杂，当程序运行的时候，Rosetta可以把PowerPC指令转换成对应的x86指令，这样x86处理器自然能够顺利地处理指令。其实类似的技术PC用户已经接触得很多了，例如广为流传的各种视频游戏机模拟器，其实也就是将游戏处理器的指令转换执行而已。虽然Rosetta并不能转换所有的软件，不过苹果电脑的用户和开发者们在过渡期可以轻松一步。

游戏本身和应用软件并没有区别，由于文件体积的缘故，它们大多以dmg或ISO文件形式存在，那么用户

如何安装它们呢？根本不需要虚拟光驱之类的工具，用户只要直接点击这些文件，系统就会自动将文件识别为虚拟磁盘并挂接在Finder中（图43），然后用户直接执行或者安装虚拟磁盘中的游戏即可。实际上游戏等相关娱乐软件的缺乏，才是Tiger系统的死穴，虽然不乏PC上知名经典的游戏大作，例如DOOM3、暗黑破坏神等，但相较于PC平台而言只是沧海一粟。娱乐软件的缺乏才是用户迁移平台的主要阻力。


图43

至于应用软件的卸载更加简单，虽然许多软件带有反安装程序，但实际上大多数程序只需要将程序拖到Trash里或直接删除即可。如果想要将其运行产生的所有设置文件等一并删除，则可使用Spotlight搜索功能。即使没有删除这些设置文件也没有任何影响，基于UNIX的Mac OS X可并没有什么注册表垃圾的问题，也绝不会对系统的运行造成任何影响。目前软件环境主要问题其实只有一个，那就是中文环境必须依靠用户动手自己解决，尤其是必须解决中文输入法的问题，否则无法进行文本编辑，当然问题还是可以解决的（图44）。

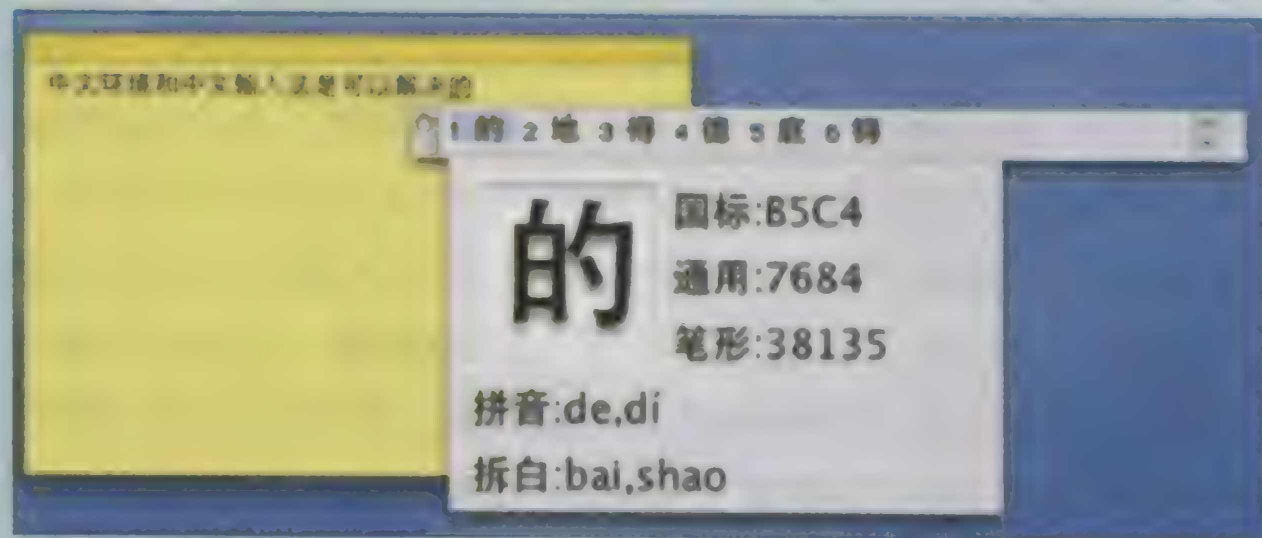


图44

必须承认一个事实，面对Windows Vista近乎无限的应用软件，Tiger在应用环境方面的劣势太巨大，尤其是游戏娱乐软件方面的缺乏。从这一点而言，Tiger要真正对Windows Vista形成挑战，显然路还很长。如果不能解决应用环境的问题，将无法得到大多数桌面用户的认可。

八、系统试用总结

目前x86平台的Tiger存在的最大问题就是硬件驱动，如果用户的PC恰好与苹果的开发机相近，主要是支持SSE3指令的CPU，以及Intel 915G主板——也就是说集成的Intel GMA900显卡和AC'97声卡，那么Tiger x86 10.4的表现可以说完美。无论运行速度还是软硬件兼任性、稳定性，完全不逊于一台真实的苹果G5，甚至在大部分应用中比苹果G5更快速，完全可将其视为一台真正的苹果机。但用户的PC如果不匹配以上条件，那么就无法获得驱动来发挥真正的硬件实力。无论用户的显卡多高档，Tiger x86都将视其为VESA兼容显卡使用，根本就不支持Quartz Extreme和Core Image（图45），虽然界面外观上看不出什么，但实际上连视频播放都不流畅。类似的情况也同样出现在声卡、网卡以及其它硬件上，在苹果公司解决各种硬件驱动问题之前，想享受Tiger x86的PC用户必须忍受这样或那样的缺陷，或者干脆换一套合适的硬件。

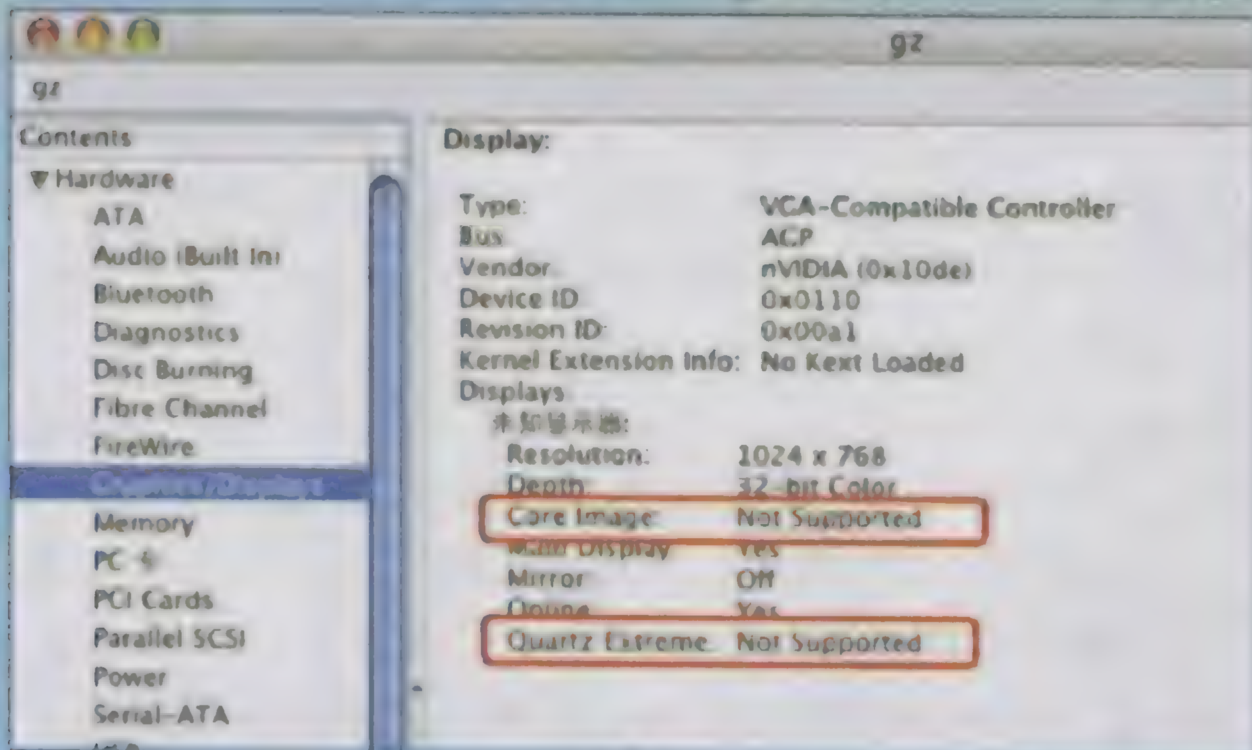


图45

更多人可能害怕从Windows OS平台转到Tiger平台需要的适应周期，其实只要稍微克服Windows平台下养成的某些使用习惯，大多数用户肯定能在一两周内适应Tiger。实际上Tiger上的大多数工作就是这么简单，用户只要花上一点时间就能熟悉环境和命令，而不需要关心系统背后UNIX和Windows究竟有什么技术区别。

如果用户能解决硬件环境问题和得到足够的应用软件支持，Tiger完全有实力与Vista一决雌雄，它更加炫目、实用、安全和高效，但是由于用户的使用惯性，Tiger要占据PC操作系统的一席之地还任重道远。无法解决硬件环境而犹疑不决的用户不妨使用双系统，它们完全可以和平共处，事实上笔者的双引导系统工作得非常棒。就目前而言，Tiger x86 10.4虽然完全有能力战胜WinXP，但始终缺乏Windows平台上的娱乐游戏环境，面对Windows Vista Beta1两者更互撞胜场，难分高下。Windows Vista还拥有大量的开发时间，从微软一贯的产品开发策略而言，其最终版也必然会有巨大的变化，到那时Tiger x86 10.4是否还能保持某些优势让人不敢乐观。除了急切盼望苹果公司能在短时间完善解决Tiger x86 10.4的硬件兼容性问题。



中国共享软件

埋头翻看软件网站上数不清的更新列表时，总能发现很多大同小异的软件。你做播放器，他在开发播放机；你做足彩软件，我做福彩程序。同类软件的不断重复开发导致了更加残酷的市场竞争。最近为了完成一个工作，比较了一个系列的软件，发现某个小软件虽然功能不是非常强大，但售后服务做得非常细致。作者把用户可能遇到的问题和解决方法全部列在主页上，并对论坛上每个用户提出的问题都给出了详细的办法，同时为热心用户提供免费注册码，得到了大量用户的好评。最后CoCo选择哪个作者开发的产品，自然是不言而喻了。

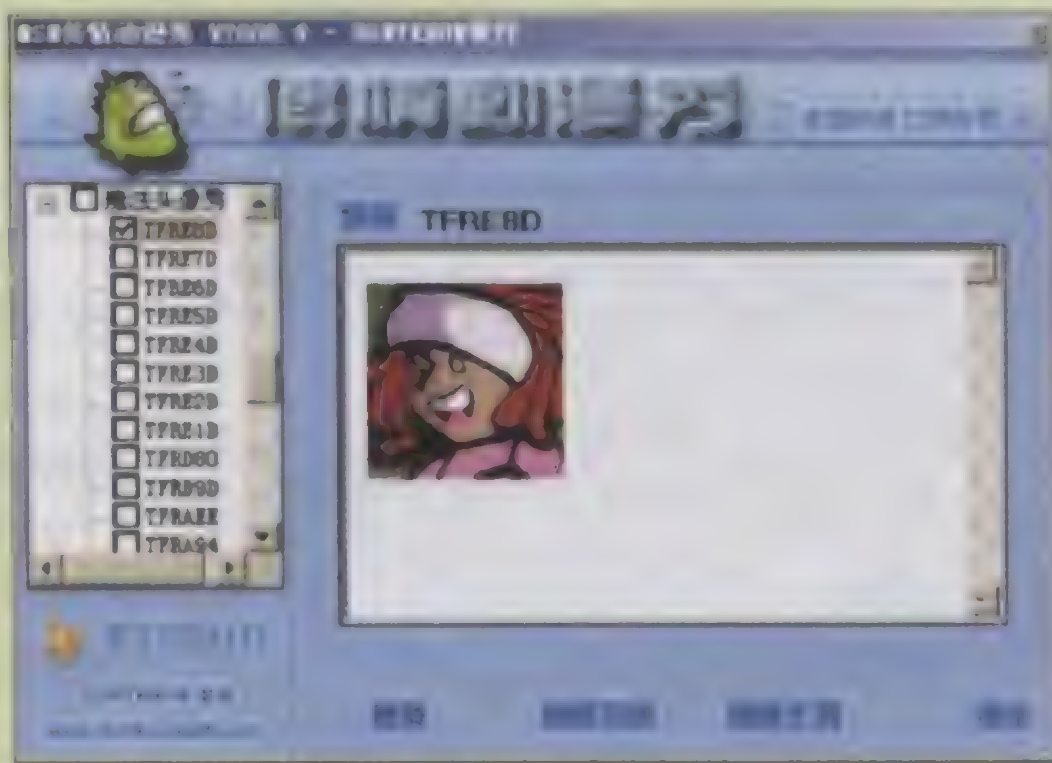
■重庆 CoCo

让你的MSN喜怒哀乐——MSN传情动漫秀

□版本：v2006.4　　□大小：1.2MB
□授权：免费软件　　□作者：dontknowsoft
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.dontknowsoft.com
□下载：http://www.dontknowsoft.com/MSN/index.htm

说明： 一款为MSN Messenger增加更多动画和表情效果的增强型插件，软件由两部分组成。一部分独立运行在MSN之外，用户可通过它浏览所提供的动漫图库，并将自己喜欢的内容导入MSN中，另一部分直接内嵌在MSN中，在菜单项“工具”中选择“我的传情动漫”即可浏览和使用新添加的内容。在用户与网友聊天的时候，可以做出诸如高兴、哭泣、生气等表情动作，而另一头的网友可直接在MSN中的头像里看到你所做出的各种动画表情。软件支持简体/繁体/英文/日文共4种语言的MSN，用户可随时在软件的官方主页下载最新的表情文件来增强自己的聊天趣味。

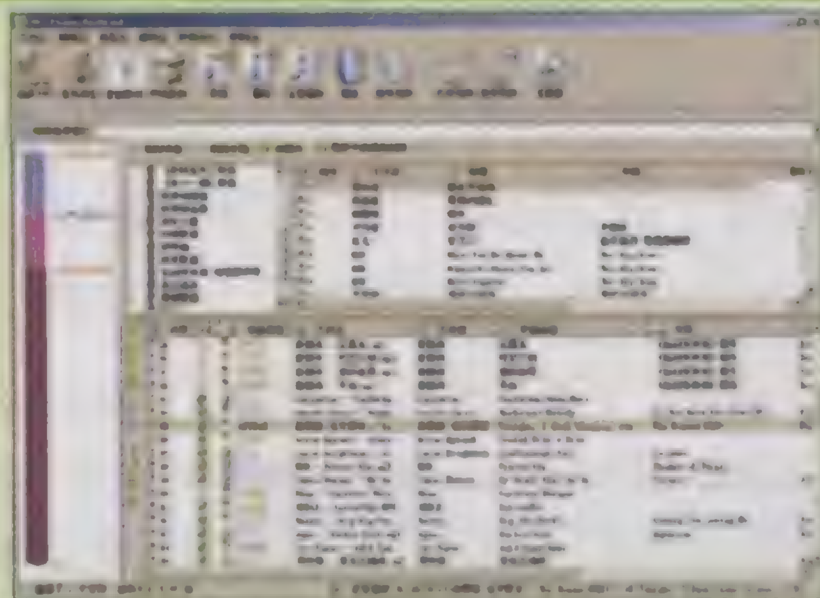
点评： 新版MSN推出的动态表情功能让用户在高兴的同时也寒心了一把，除软件中提供的默认动画外，其它的表情内容原来都是需要花钱进行购买的。好在MSN像微软的其它软件一样，支持第三方插件的开发，也就有了“MSN传情动漫秀”的诞生。软件最具创意的地方是将其动画效果用在MSN的头像中，我们平时聊天的时候，对方的头像图片是一直在视野中的，而且是静止的，当这个头像能做出喜怒哀乐等各种表情而不是单纯地在聊天文字中体现的话，相信会给对方一个惊喜。对于国产的QQ等聊天工具，我们希望它们也能在今后的版本中增加插件功能，让我们自己的聊天工具也能千变万化，多彩多姿。



让MSN动感起来

MP3机的好伴侣——MP3 Player Assistant

□版本：v1.3　　□大小：1.4MB
□授权：免费软件　　□作者：Alexander Chen
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://alexanderchen.ys168.com/
□下载：http://free.ys168.com/?alexanderchen


让你MP3机里的音乐井井有条

说明： 一款针对你的MP3进行管理的好工具，软件会根据你的MP3播放器的容量在本地硬盘建立一个虚拟的磁盘空间，用户可先在虚拟的磁盘空间中进行音乐文件的拷贝、删除等操作，再一次性地将整理好的文件传送到MP3上，解决了单纯拷贝文件而无法看到其详细信息的烦恼。软件采用柱状图方式，用不同的颜色来标识MP3播放器的数据量和剩余空间，支持对MP3文件的排序，防止文件过多需要翻遍整个列表才能找到自己想要歌曲的苦恼。对于M3U、PLS、FPL等播放清单文件，Player Assistant也提供了很好的支持。

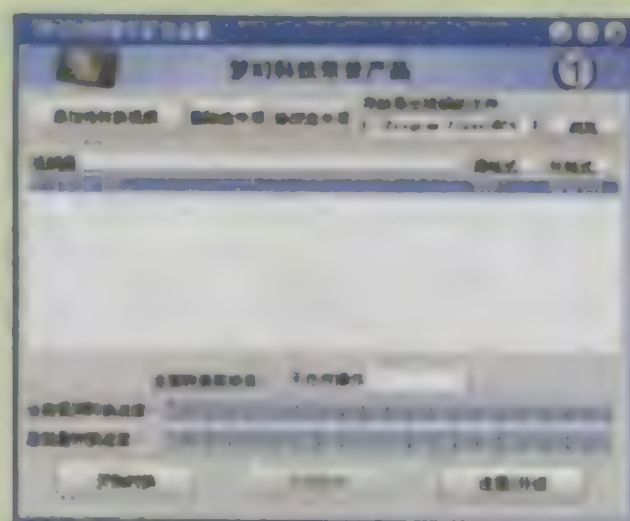
点评： 市面上MP3播放器的容量是越来越大，从当初的32MB到如今上GB的硬盘型MP3，应有尽有。我们可以随心所欲地把自己喜欢或不喜欢的各种音乐文件都堆放在其中，随之带来的就是对多文件的管理问题。如果使用资源管理器或Total Commander等工具，我们无法看到音乐文件的详细信息，也无法针对机器中的文件进行排序。Player Assistant的定位相当于一个增强型的资源管理器，针对音乐文件的特点而进行相应功能的开发。

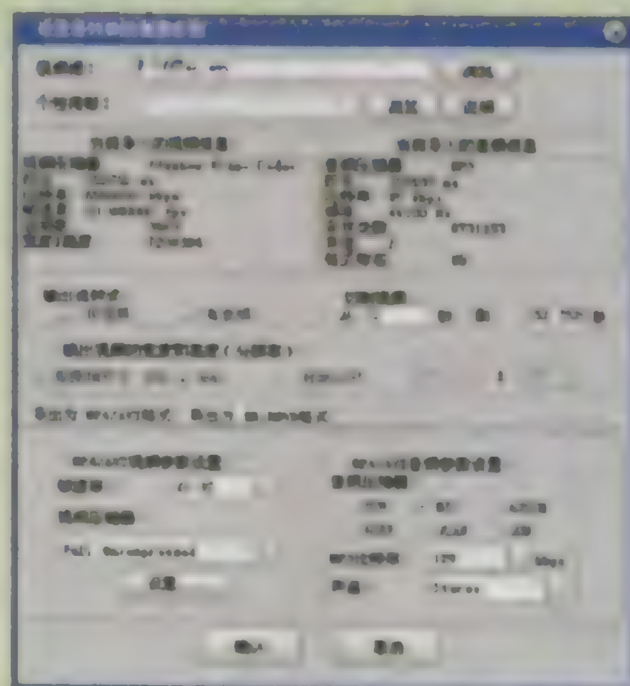
最大压缩你的影音文件——MP4/RM转换专家

□版本：v1.5　□大小：12MB
□授权：共享软件（无法批量转换）　□作者：庄成
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：35元
□主页：http://www.powerrsoft.com/rm
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=23175

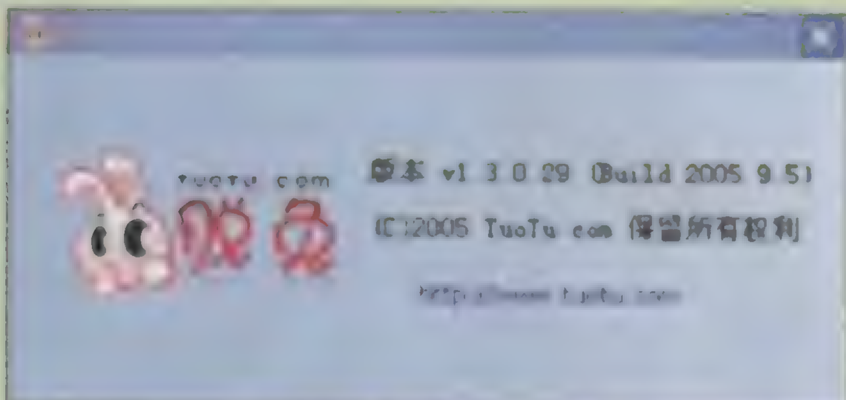
说明：一款可以将绝大多数格式的影音文件快速转换成MP4、AVI、RM和RMVB格式的小工具，软件的特色在于其转换速度非常快，同时又很好地控制了转换出来的视频效果。软件在针对将MP3转换成MP4的音频格式方面，允许用户自定义音频比特率，使得制作后的音频或视频文件能很好地移植到相应的硬件设备中。通过该软件，制作者可根据不同用户的宽带情况来选择相应的压缩设置，制作出的影音文件能很流畅地在PocketPC、Palm、手机等移动设备中进行播放。除了单纯的格式转换外，软件还提供了一些简单的编辑功能，可按照时间段和屏幕分辨率对视频文件进行相应的切割。

点评：RM格式的文件向来以短小精悍又不失高画质深受网友们的喜爱，如果想自己将喜欢的影视剧转换成这种格式，使用Real公司提供的Procuder软件，又显得过于繁琐。转换专家让我们不用理会原始文件的格式、码流等复杂的参数设置知识，用户只需要简单导入所需要的文件，就能很快得到结果。在界面方面，软件采用了小屏多页的设置方式，便于高、中、初级用户很方便地选择自己所要的设置，其它的交给系统来默认完成。软件的作者本身也是我们曾经介绍过的“超级转换秀”的开发者，在音视频转换方面有着丰富的经验。


轻点鼠标，转换开始


专业级的转换设置

脱兔般的下载速度——Tuotu



影音文件一并打尽

□版本：v1.3.0.29　□大小：1.2MB
□授权：免费软件　□作者：TuoTu
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.tuotu.com/home/index.htm
□下载：http://www.tuotu.com/download/TuoTu-1.3.0.30.exe

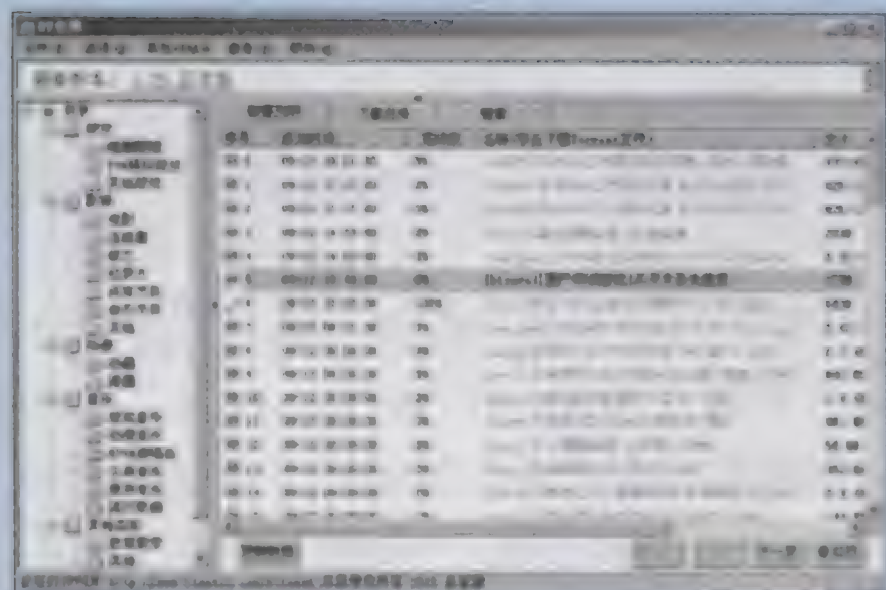
说明：一款集各种网络上流行的下载方式于一体的下载工具，除了FTP/HTTP常规下载方式以外，还支持MMS/RTSP等网络流媒体影音文件的下载，同时对于现在最火爆的BT下载，Tuotu也能轻松应付。对于常规的服务器上的文件，软件采用了不同于以往的点对点的下载方式，而是使用了新的P2SP技术。P2SP有效地通过服务器端的多媒体检索数据库这个桥梁把原本孤立的服务器资源和P2P资源整合到了一起，使得下载速度比起以往的P2P有了很大提高。对于一个服务器上的单一文件，软件使用多镜像技术，可以从其它也拥有此文件的服务器上同时提取数据，达到极限的下载速度。

点评：下载软件用FlashGet、下载网络直播视频用影音传送带、下载电影大片用BitComet，每个下载工具都有各自的特点，在我们上网时，常常需要手忙脚乱地开动不同的下载工具来应对各种需求，而Tuotu的特色就在于我们经常在硬件频道中所听到的“3in1”概念，把这些需求综合在了一起，交给一个软件完成。软件中还直接内嵌电影、软件和音乐搜索软件的接口，而且随时会更新最新的下载信息，俨然是一个小型下载数据库。在软件的官方论坛上，我们发现管理员们对用户提出的问题的答复非常快，解决问题也很及时，得到了不少用户的好评。在服务至上的时代，我们的其他软件开发者是不是也能在开发之余做一些其它服务呢？

建一个自己的BT数据库——BTGetit

□版本：v1.24　□大小：3.5MB
□授权：共享软件　□作者：clark
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：12元
□主页：http://www.btgetit.com/btlocal/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=23186




所有BT种子自己"送上门来"

说明： 一款集搜索和存储BT下载种子于一体的小工具，并为这些BT种子提供了非常方便的管理功能。软件会自动去各大BT下载网站找寻符合用户需求的最新种子文件，并将其相关信息（简介、时间、图片剧照、种子状况）和种子文件自身保存下来，将它们分门别类地进行管理，而不用再去费力地一个网站一个网站搜寻自己所需要的电影和游戏。软件提供了强大的搜索和排序功能，能根据种子的时间新旧和热门程度显示不同的颜色，用户只需要在列表中简单地双击自己所需要的东西，就可以自动调用默认的BT客户端进行下载。针对各下载网站上种子数量泛滥的问题，软件可对数据进行归类，并将过期和无用的种子删除。

点评： BT网站的丰富下载内容深受网迷的欢迎，但当前大多数BT网站上各种各样烦不胜烦的漂浮和弹出式广告总是让我们很不情愿的打开这些网站，而网站上成千上万的种子也经常让我们无从选择。BTGetit想到了一个很好的创意，将这些种子和信息全部放到用户的本地硬盘上，由于本地检索的高效性，既节省了时间，又提高了搜索结果的命中率。对比诸如Mybase、Teleport等网络信息收集性软件，BtGetit也方便了我们在浩如烟海的网络中快速便捷地寻找到自己想要的东西，而不必去理会那些迎面而来的网络垃圾。软件的树型结构比较完善，希望在今后的版本中能保存一个种子的更多相关信息。

收藏你的聊天视频——QQ视频录像机

□**版本：** v13.0　□**大小：** 33MB
□**授权：** 共享软件（注册框提示）　□**作者：** 田茂强
□**平台：** Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用：** 23元
□**主页：** http://www.dvdwindow.com/qq/
□**下载注册：** http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=21479


小型聊天录像机

说明： 一款可以在你进行视频聊天时将对方的表情动作等全部捕捉下来保存成WMV标准视频格式文件的小工具，支持腾讯QQ、MSN Messenger、UC、ICQ、网易泡泡、Yahoo通等流行的聊天工具。对于网友们经常去的一些网站视频聊天室，网络直播的电视节目和一些视频点播网站，QQ视频录像机也能轻松将视频截取。用户还可自定义只截取屏幕上的特定窗口或指定的一块矩形区域中的视频内容，支持热键截取和存盘，可选择合适的压缩比例来控制成品视频的质量，除动态影像外，软件还能将声卡中发出的声音一同截取到视频中进行合成。

点评： 与漂亮或者帅气的网友们聊天时，我们总希望能将对方的视频截取到本地硬盘上，特别是与亲人或多年不见的老友聊天时，这种感觉更为强烈。软件"QQ视频录像机"无视你用什么聊天工具，只要是屏幕上出现的动态视频，通通都可以截取。软件操作简单，一键搞定，但相关功能的说明略嫌简单，希望能在今后版本中不断改进。虽说是小工具，但也有30多MB容量，主要是软件采用了微软的.NET技术编程，在安装包中附加了庞大的.NET运行库，如果用户的机器上已经安装了.NET库或已经升级到Vista版本的操作系统，直接下载网站上提供的简版安装程序即可。

软件升级快报

MSN Shell： 非常强大的MSN功能增强型插件，版本更新至4.2.25，软件开始与清华同方kele8合作，内置了几十款双人休闲游戏。推荐下载更新地址：http://www.msnshell.com/。

Windows优化大师： 把你的系统交给你自己作主的系统优化工具，版本更新至6.81 Build 5.905，修正了上个版本的一些小问题，同时本版本不提供独立的下载安装包，请注册用户直接在线升级。推荐下载更新地址：http://www.wopti.net/。

友情强档： 绝佳的个人信息管理工具（PIM），版本更新至8.0.1518，开始支持电脑直接操作手机发送短消息，并能在手机短消息程序中直接使用友情强档的联系人数据。推荐下载更新地址：http://www.winpim.com/chs/download.htm。

FlashGet： 在国内外均广受好评的下载工具，版本更新至1.71，增加了对MP3、软件、游戏和网页的搜索。推荐下载更新地址：http://www.amazesoft.com/cn/download.htm。

EBook Maker： 让你的电子杂志也能像软件一样赚钱和收注册费的好工具，版本更新至1.2，密码生成器按钮更加智能，会根据工程文件是否需要密码生成器来控制显示。推荐下载更新地址：http://www.thespringsoft.com/xoops/modules/news/。

共享软件的开发者其实也是共享软件的用户。平时我们在使用电脑的时候，也需要下载、听音乐、聊天、看影碟等娱乐消遣，也需要使用各种各样的软件，其中自然不乏大量的共享软件。

本期《大众软件》调查话题：既是软件的开发者又是软件的用户，平时你会经常使用哪些作者（国内）开发的软件呢？在使用其它作者的软件过程中，从开发者的角度，你会关心哪些地方？你会注册其它作者开发的共享软件么？

本期话题：

我也喜欢别人的软件

平时没事会听音乐、看电视，用千千静听、酷狗、开山网络电视，有时需要系统快一点我会用Windows优化大师，也用Xplus上网看杂志，短时间离开电脑我会使用自己的《超级屏幕锁》。上面说到的软件我注册了4～5个，主要是功能实用和界面好看才购买，总体上感觉现在的共享软件有了很大的进步。

——软件《超级屏幕锁》作者 ni10256

国产软件方面，工作时常使用的一些辅助软件：做繁体版本需要用到anasoft开发的《多语编辑器（MLEditor）》、阿达连连看中的在线升级模块使用的是东日软件的《IncUpdate》、先知软件的《GIFTOOLS》。个人常用的还有：Foxmail、FlashGet、BitComet等。就开发者角度来讲，我选择软件最首要的是看功能，在满足功能的前提下选择易用性更好的。

——软件《阿达连连看》作者 顾方

我经常使用开源软件，比如现在回复用的Mozilla、FTP管理用的FileZilla。比较关心的是软件的性能和简洁度，因为目前支付途径确实还不是非常方便，我没注册过其他的软件。

——软件《kawai连连看》作者 西林

作为开发者，我本身也经常使用别人开发的共享软件。比如"费尔托斯特安全"（这个我掏钱注册了）、外国的Com Explorer、Hex WorkShop等编程辅助工具（国外软件大多没有购买途径，而且价格较贵，因此没有购买）。作为软件开发者，我对软件的开发、测试等流程比较熟悉，因此深知：从界面、简介是看不出一款软件的品质高低的，必须要自己亲身试用才能真正考察出软件的品质。在软件运行时不妨给它制造一些困难，看它能否处理好。我会注册其它作者开发的共享软件，只要它对我有用，并且品质可靠。

——软件《加密奇兵专业版2005》作者 刘琦

我是大地软件工作室.net的一位开发者，也是一位共享软件的用户。既是开发者又是用户的我，平时非常关注《大众软件》和中国共享软件注册中心介绍、推荐的软件，一但喜爱就会注册购买，我认为值得。一是可以长期得到免费正常升级，二是从中也学到很多开发要领；我平时经常使用的国内外软件有《搭建之星》《DELPHI》《C语言》及各种杀毒和优化相关的软件。

在使用其它作者的软件过程中，从开发者的角度，我关心的主要是程序不断优化并提供免费升级，同时也注重软件价格的合理定位。

——软件《大地加密猫》作者 金洪滨

从网游脚本到软件开发

——Clark讲述自己的故事

大家好，我是Clark，共享软件《BT仓库》的开发者，现在一家小软件公司工作，平常几乎什么都做，上至应用软件，下至驱动开发。最常使用的开发环境是VC，绝大部分程序都是用VC完成的。我在大学里读的并不是计算机系，上大学之前也没有真正接触过计算机，在大二的时候，一款网络文字游戏《西游记》（也就是俗称的MUD）让我对编程产生了兴趣。当时使用的是客户端软件是zmud，这个软件提供了一种脚本语言，通过编写脚本可以让网络中的自己快速完成所要做的事情，比如练功、找东西、买东西、打架等。有的高手甚至可以写出全自动运行的脚本。一开始我只会用别人写的脚本，渐渐地就修改脚本，然后是自己写脚本，编程的兴趣就这样一步一步被培养起来了。

BT仓库其实在去年10月时就想做，当时我看到市面上的BT软件如雨后春笋般冒出来，但是没有类似专门收集BT种子的软件，又懒得每次都到各大BT网站上找，所以就想过干脆自己做一个这样的软件得了。写这个软件没怎么立项，也没有写开发文档，因为是个小软件，我只是利用晚上的业余时间来开发。我现在开发出来的BT仓库都是利用晚上时间写的，一般不会熬通宵，最多到2点，因为早上还要上班。

至于软件的定价，我参考了其他共享软件的定价，觉得12元也不贵，去麦当劳买个汉堡都要10元了。BT仓库自从发布到现在快一个月了，使用的人很多，但注册的用户不多。国内共享软件市场我觉得还处于发展阶段，大多数人都没有买软件来用的观念，不过这个市场正在逐渐成熟。

开发BT仓库总的来说过程还是比较顺利的，在编写代码前我做了比较充足的系统规划，到写代码的时候就比较顺手了。写BTGetit时就遇到很多困难，BTGetit是我自己正式开始写的第一个软件，当时想到哪写到哪，整个系统架构得不好，搞得我焦头烂额。从那之后，在写每个软件之前都会留一段时间来让自己仔细分析和规划，这样即使发现Bug也容易修补。

BT仓库的目的就是收尽天下的BT种子，我会继续增加数据源，搜索更多的网站数据，期间会在软件的易用性上多下些功夫。此外，程序开发是一个比较沉闷的过程，一定要有耐心，要有钻研精神，也要活学活用，要充分利用身边的资源，做任何东西之前都要用Google调查一下。

感谢读者和用户对我的鼓励和支持。



FLASH Professional 8

新功能实例体验（连载一）

■上海 uydt

美国西部时间8月8日上午8时，Macromedia公司发布了旗下多媒体创作工具套装的最新版本——Macromedia Studio 8，包括最新版的Dreamweaver 8、Flash 8、Fireworks 8、Flash Paper 2、Contribute3等，其中Flash 8.0分为两个版本：Flash Professional 8和Flash Basic 8。据称，这次新套装的改进无论从功能上还是操作的便利上都是近年来最大的，特别是Flash 8在3D及多媒体相关的功能得到相当的提升。某些新功能让设计者和开发人员在创建网站、交互内容或手机内容时候有一个新体验，带来更有效、更简洁的工作流程。利用Flash 8的新功能，设计人员和程序人员通过配合，可制作出交互性更强的多媒体作品。

下面让先来看看Flash Professional 8（简称"Flash 8"）给我们带来了哪些值得一提的新功能：

1.滤镜效果：滤镜可以让你给影片剪辑添加特殊效果，例如阴影、模糊等（同样可以应用到按钮和文本上）。新的滤镜功能非常绚丽，以前必须通过复杂设置的特效现在只需要轻点鼠标即可完成。

2.混合模式：多种MovieClip特效与背景进行融合的模式。

3.Flash视频与新的编码技术。

4.新的文本渲染引擎：新的文字渲染引擎Saffron让Flash中的文字在屏幕上更清晰地显示，文本工具也有改进。

5.实时位图处理：你可以在运行时动态获取Flash中位图的颜色值，复制像素区域，使用像素绘图等。

6.文件上传/下载接口：Flash上传接口可直接调用系统文件对话框（以前要通过Javascript），选择文件并获得文件路径。Flash文件下载可让你将任何文件下载到硬盘上，你可以选择下载路径，并可以控制显示下载进度。

7.位图缓冲：简单说就是将自身无变化的矢量图按位图来显示，提高影片播放速度。

8.Mobile模拟器：手机模拟器，用来模拟执行手机上的Flash Lite应用程序。

9.SWF文件元数据（meta-data）：可在SWF文件中加入一些版权信息、标题与描述信息。

10.脚本助手：针对普通用户的ActionScript脚本编辑器的普通模式又回来了，叫作"脚本助手"。

11.9-slice缩放方式：类似于组件的9格切分缩放方式。

看了这些新功能的简介，是不是很让人兴奋呢？为了能更好更直观地了解这些新功能，我们通过几个实例来简单学习Flash 8。这一节将给大家介绍Flash 8的滤镜效果、混合模式和Flash视频功能，相信通过学习，大家肯定会对Flash 8的新功能有耳目一新的感受。

一、滤镜与混合模式

刚刚发布的Flash 8新增了滤镜和混合模式这两项重要功能，尽管对很多用户来说，这些是不少图形图像工具都具备的功能，早就见怪不怪了，但这项新特性对制作Flash动画产生了巨大影响，给设计者带来了很大的便利。这些特性几乎颠覆了长期以来认为Flash设计能力欠缺的观点，改变了Flash在设计图形图像时功能略显单薄的状况，使大家不得不刮目相看。

1.滤镜

Flash 8中的滤镜可以给影片剪辑（MovieClip）添加7种滤镜，有3D投影、模糊、发光、斜角、渐变发光、渐变斜角和调整颜色等（滤镜同样可应用到按钮和文本上）。滤镜可通过面板进行设置，最妙的是还可用动作脚本控制。因为这些滤镜和其它图形软件与Photoshop很相似（看来Adobe与Macromedia合并后在技术上也开始融合了），我们可以把它们当成图层效果来看。在Flash 8中，滤镜只能运用于电影剪辑、按钮和文字3种类型，不能在普通图形上使用滤镜。也就是说用户要使用Flash 8中的滤镜就必须把要编辑的图形图像创建成电影剪辑、按钮和文字中的任意一种类型。

先来看看这些滤镜基本的使用方法吧。

1.先选择椭圆工具，按住Shift键绘制一个蓝色的正圆。

2.使用滤镜的方法非常简单，首先选择圆的蓝色图形，按下F8键，把它转换成一个电

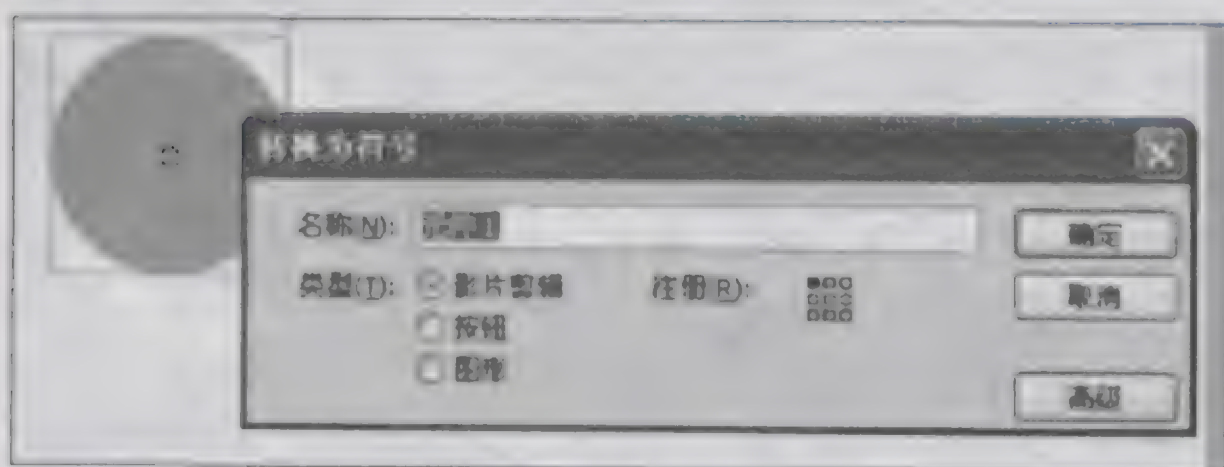

图1


图2

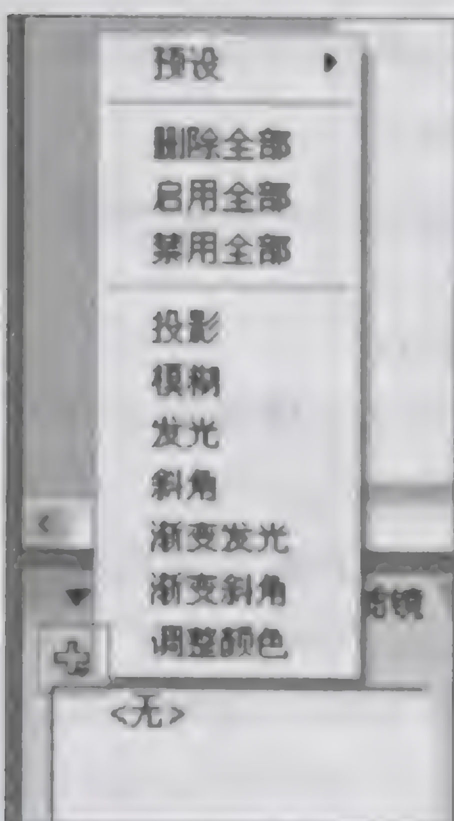


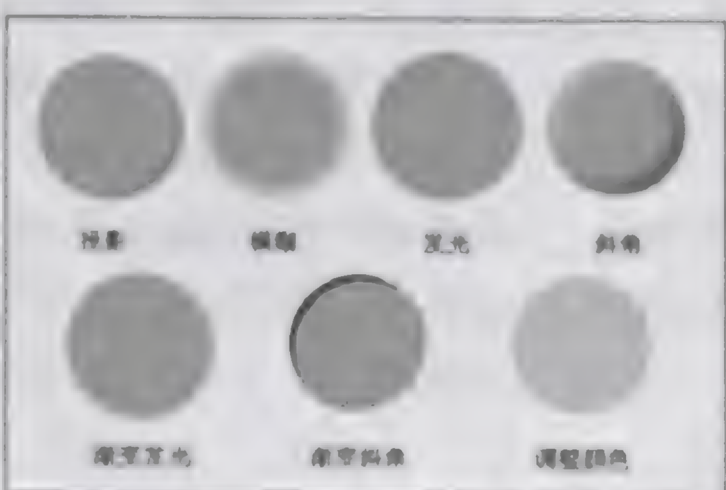
图3

影剪辑元件（图1）。

3.选择属性面板旁边的滤镜面板（图2）。单击"+"按钮添加滤镜（图3）。

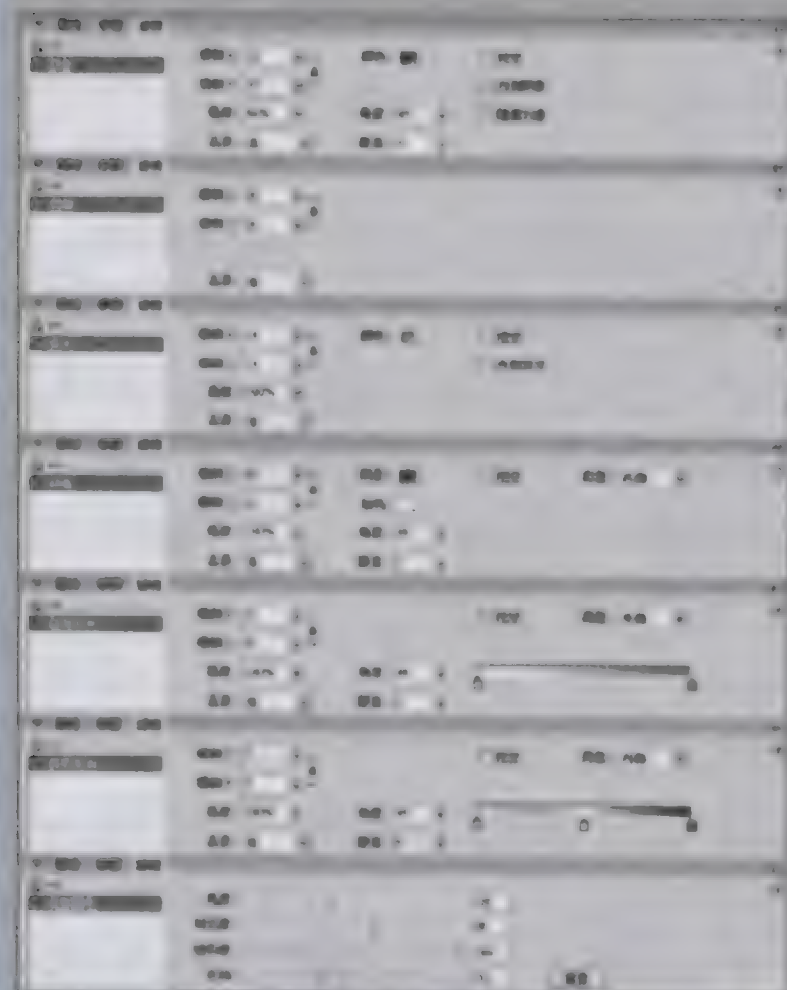
4.然后我们对所选择的滤镜进行设置来达到想要的效果。这样滤镜的效果就出来了。

这里把在Flash 8中的7个滤镜效果应用于同一图形做了排列（图4）。通过图4可以很直观地看到滤镜对图形应用的不同效果。在Flash以前的版本中是很难做到这样的效果的，现在有了滤镜，我们就能运用这些滤镜轻松地丰富我们的设计。


图4

滤镜设置

有了滤镜，效果很轻松就能做出来，但要达到理想效果，就不那么简单了，下面来看看Flash 8不同滤镜的设置界面（图5）。


图5

1.模糊XY：阴影向四周模糊柔化的程度，中间的小锁是限制X轴和Y轴的阴影同时柔化，去掉小锁可单独调整一个轴。

2.强度：这个选项更像是不透明度和颜色密度的结合，调整到最低点时阴影消失。

3.品质：它是指阴影模糊的质量，质量越高，过渡越流畅，反之就越粗糙。当然，阴影质量过高所带来的肯定是执行效率的损失。

4.颜色、角度、距离：分别设置阴影的颜色，以及相对于元件本身的方向和远近。

5.挖空：这里是指用对象自身的形状来切除附于其下的阴影，就好像阴影被挖空了一样。

6.内侧阴影：在对象内侧显示阴影，常用来辅助塑造一些立体效果，有点像Photoshop里面的内阴影。

7.隐藏对象：不显示对象本身，只显示阴影。

在理解了这些设置选项的意思后，再去设置滤镜效果，就能更加自如地去设计出用户自己想要的效果了。

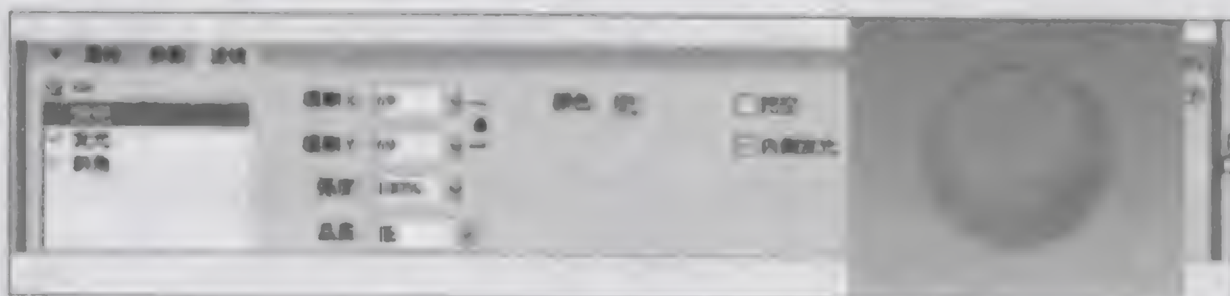
现在运用这些滤镜制作一个播放按钮。

1.先选择矩形工具画一个方形。再新建一层选择椭圆工具，按住Shift键绘制一个正圆。

2.选择圆按下F8键，把它转换成一个电影剪辑元件。

3.选择滤镜面板添加斜角和发光（注意：滤镜可以重复使用，这里我们加了一个内发光和一个外发光）。

4.对滤镜的设置项进行设置、调节，得到一个立体效果（图6）。


图6

5.给这个立体的圆加上一个高光，我们就可以看到一个具有玻璃质感的圆钮出来了。在圆的下一层再画一个正圆，用渐变填充（图7）。


图7


图8

6.在圆的最上面再新建一层，选择多角星型工具，画一个三角形，用白色填充（图8）。至此就完成了。

这里要注意的是在Flash 8中，使用滤镜仅限于电影剪辑、按钮和文字3种类型。换句话说，你不可以在普通形状上施以滤镜，就算绘制为对象也不可以，甚至不能够对图形符号加上滤镜。这7个滤镜尽管稍嫌简单，但能带给设计人员很多方便，大大减少工作量。

元件：元件是Flash动画中的基本构成要素之一，它是可以反复使用的各种符号，包括图形、动画和声音等，多次使用不会明显增加动画文件的大小特征。按功能和类型的不同，元件可分为图形元件、按钮元件和电影剪辑元件。Flash之所以把各种动画元素做成元件，就是为了使文件的体积更小。

2.混合模式

Flash 8还增加了一种影片剪辑与背景的融合操作（BlendMode Type），类似于Photoshop中的图层混合模式。这种混合模式提升了Flash动画的效果，特别是对交互动画的功能扩展有很大帮助。在Flash 8中，混合模式同样限制在影片剪辑和按钮上使用。也就是说，普通形状、位图、文字等都要先转换为影片剪辑或按钮才能使用。

下面我们来对图层混合模式做初步的了解。

1.首先，选择菜单栏“文件”→“导入”→“导入到舞台”在Flash 8中导入两张图片，选择导入的图片，然后按F8键，把它们分别转换成电影剪辑元件（图9）。这里可通过图形的属性面板看到图形现在的状态。



图9

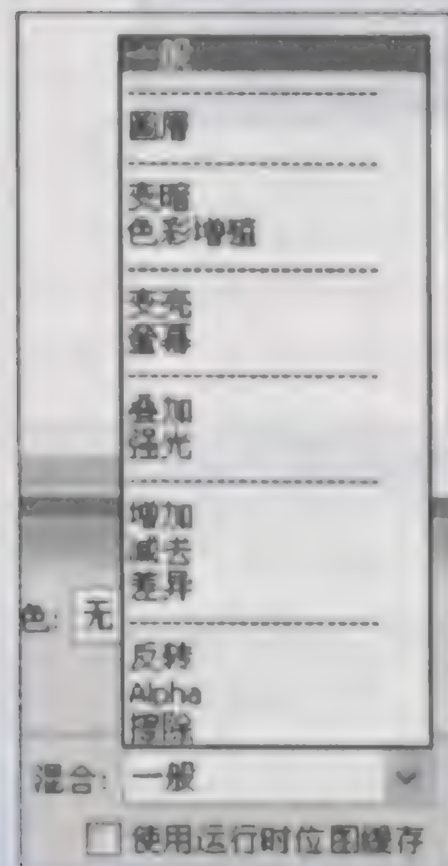


图10

2.选择一张图片，然后点击的“混合”选项，弹出下拉菜单（图10）。我们可以看到，有变暗、色彩增值、变亮、荧幕等多种图层混合模式。

3.把两张图片部分重叠放在一块，选择上面的图片，在混合模式里可任意选择想要的模式，不同模式的混合效果是不一样的，这里选择“强光”模式，得到效果是这样的（图11）。



图11

如果将滤镜与混合模式同时应用在交互界面上，不仅可以增加交互的方式，而且还可以得到特殊的视觉效果。

二、Flash视频与新的编码技术

Flash的视频功能是Flash 8的亮点。除了新的视频和动画特性，Flash 8还提供了新的绘图效果和更好的脚本支持，同时也集成了流行的视频编辑和编码工具。事实上，Flash 8的许多重大变化和改进都与视频处理能力有关。Flash 8支持一种新的编码格式——On2 Technologies公司的VP6视频编码，这种编码格式较Flash MX 2004的视频编码有很大提高。

下面来学习一下使用Flash播放视频。

1.单击“文件”，选择“导入”→“导入视频”（图12）。

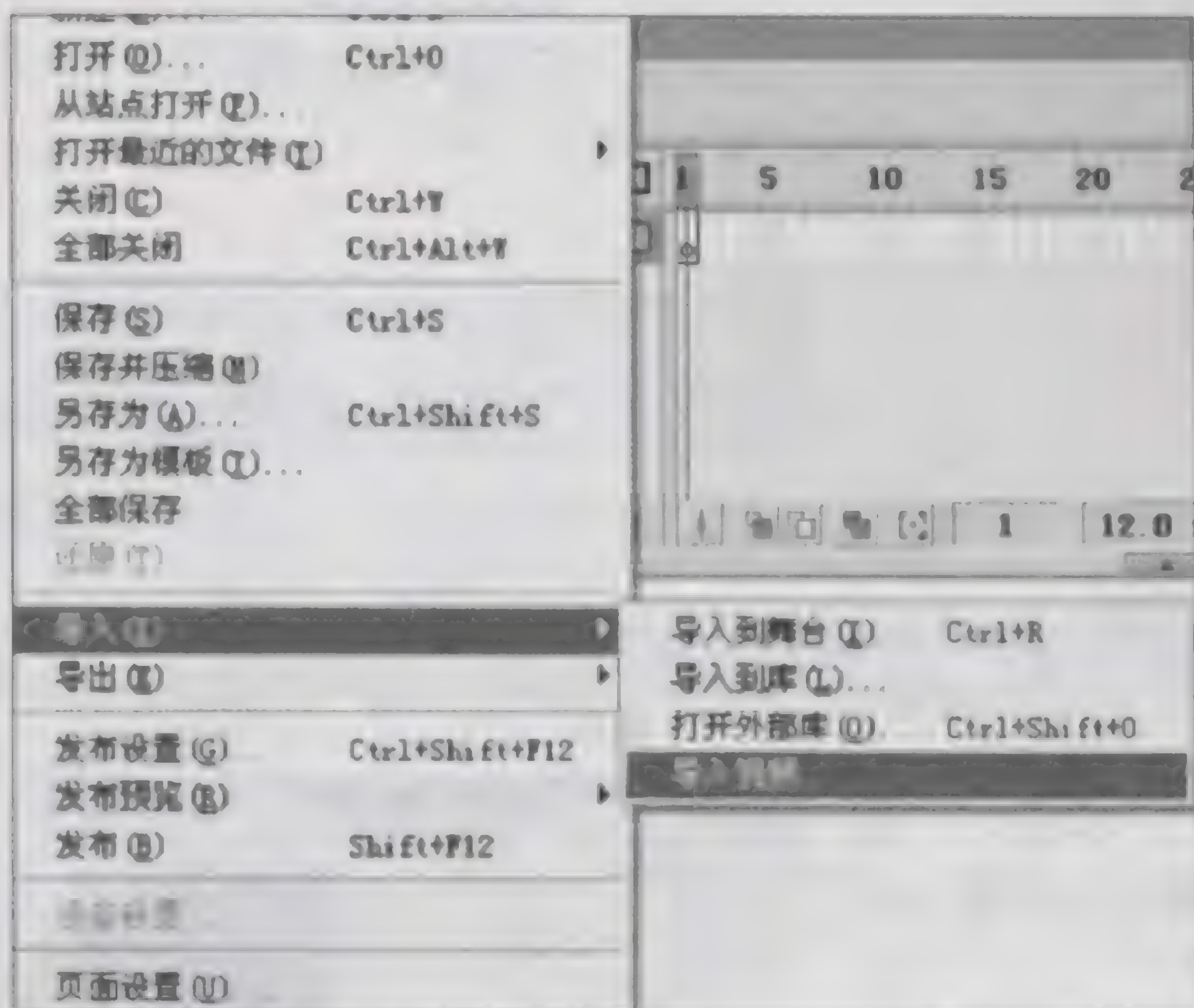


图12

2.弹出一个“导入视频”对话框（图13）。在这个面板中可以看到有两个视频文件位置的选项，一个是“on your computer（在你的电脑里）”，另一个选项是“Already deployed to a web server, Flash video streaming service, or Flash Communication Server（从网络上获取视频文件）”。



图13

3.因为已经有一个视频文件预先保存在电脑里了，所以选择第一个选项，单击“浏览”，打开文件aa.wmv（图14）。返回到“选择视频”对话框，就会看到在文件路径中，有这个视频文件的路径显示。

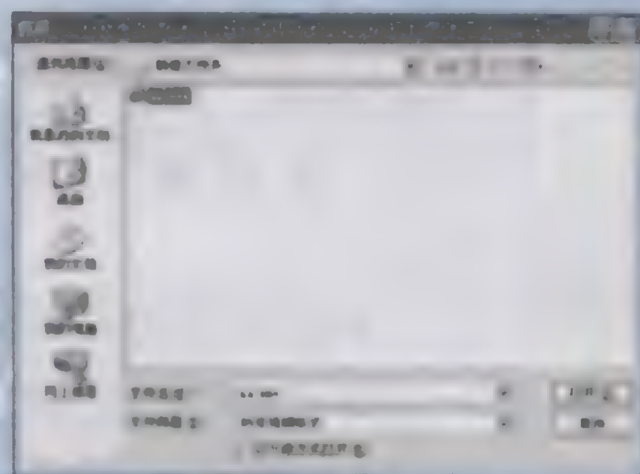


图14

4.单击下一步，进入到“部署”的对话框（图15）。在这个对话框中可以看到有4个选项，选择第一个选项“Progressive download from a web server（下载后用web进行加载）”，然后单击“下一步”。

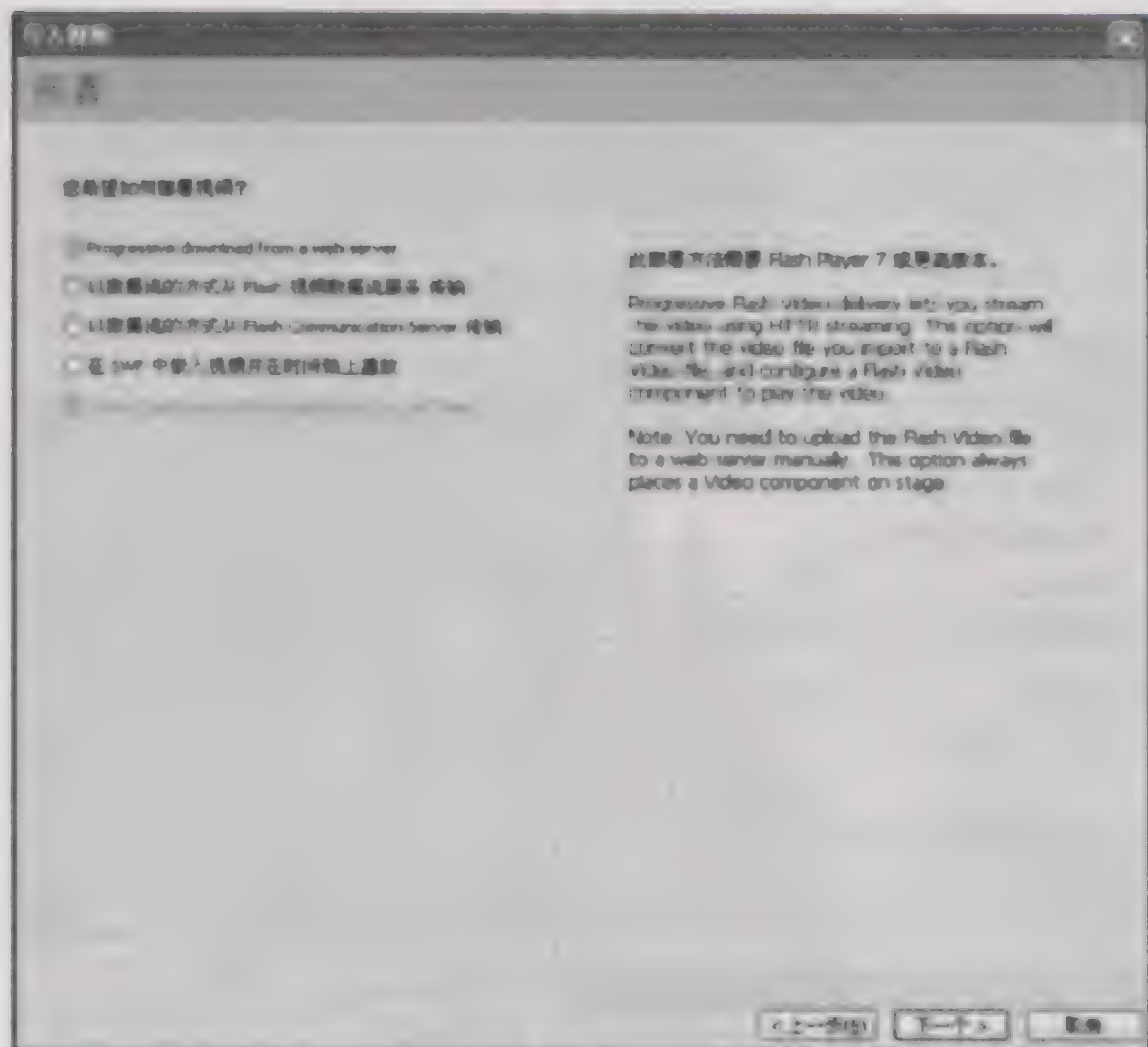


图15



图16

5.进入“编码”对话框（图16），在Flash视频编码配置文件选项中选择Flash 8-Medium Quality（400kbps），再单击“下一步”。

6.出现一个“外观”对话框（图17）。选择“skin”下拉选项列框，在弹出的视频文件外观选项中选择“Clear External Play Seek Mute.swf”，然后继续。



图17

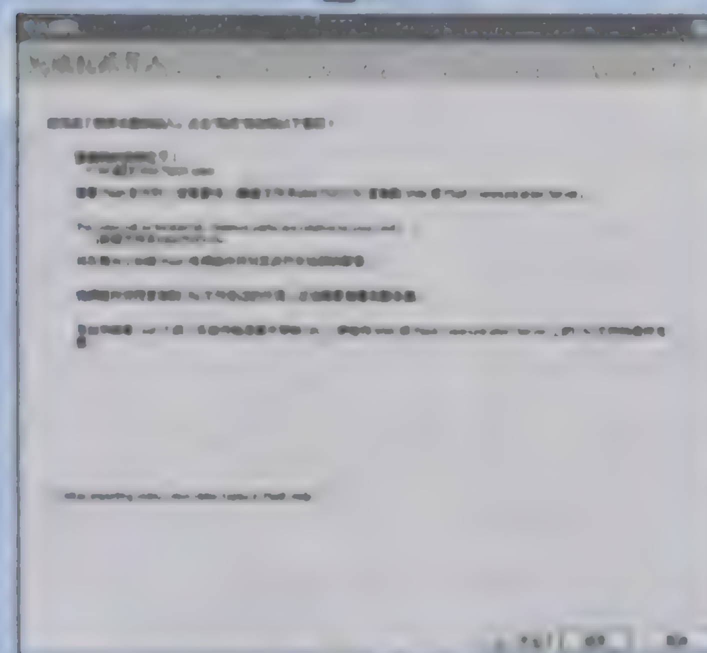


图18

7.弹出“完成视频导入”对话框（图18），直接单击结束。

8.出现一个解码对话框（图19）。解码完毕后，在Flash的舞台中，自动出现一个播放器（图20）。

9.单击“控制”→“测试影片”，弹出的swf文件视窗中出现一个播放器（图21）。

10.单击“文件”→“发布”，然后打开存储的路径，可以看到一个网页的

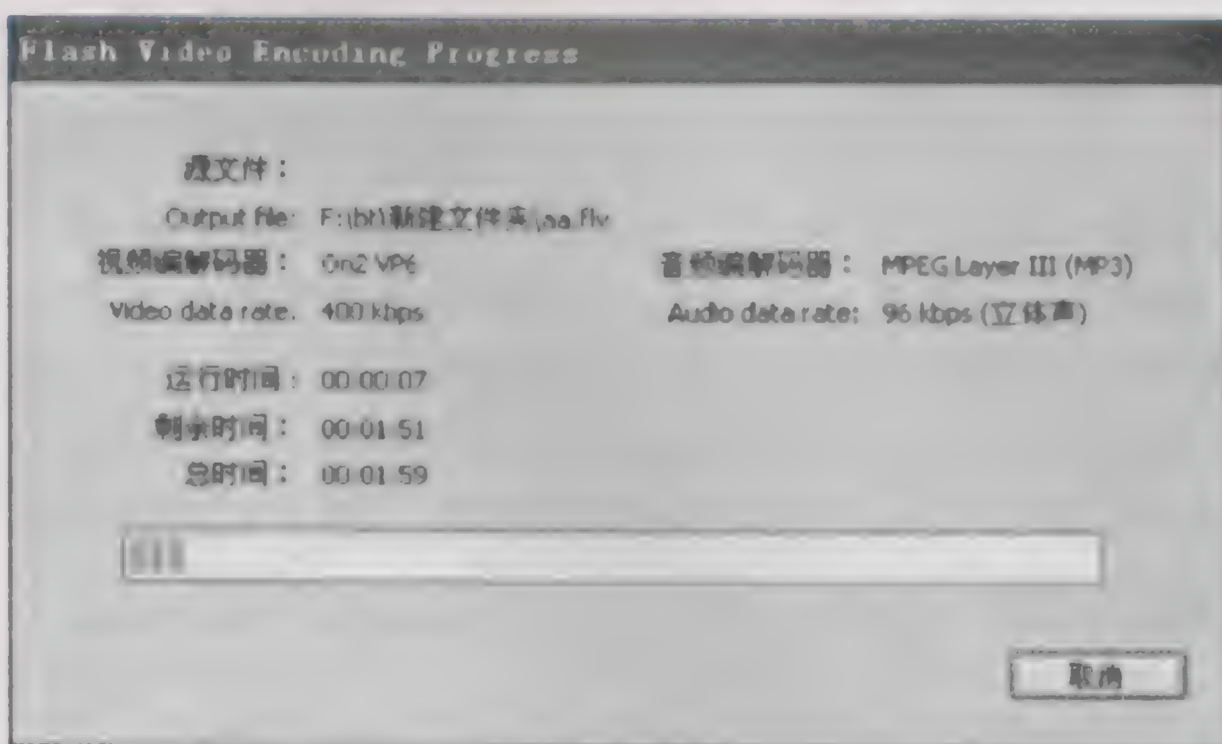


图19



图20



图21

快捷方式，双击就可以观看了。

Macromedia公司的Flash自发布以来备受广大用户的喜爱和青睐，并且帮助爱好者实现了他们的闪客梦想。Flash自1997年发布至今，凭借它对新功能、新特性持之以恒的不懈努力，在不到5年的时间里，取得了举世瞩目的成绩。随着Flash 8的问世，它的新功能不但提高了我们的工作效率，节省了工作时间，而且为从事设计的人群开拓了更为广阔的创作空间。



编者按：《魔兽世界》可能是现今最热门的网络游戏了，为此，本次"瑞星杀毒"专栏特别推出关于"魔兽盗号木马"预防和杀除方面的知识，有兴趣的读者朋友可关注一下。

本期推荐文章

让Blogger进驻Microsoft Word工具栏

■辽宁 乔珊

Blog（博客）继E-mail、BBS、IM（QQ、MSN等）之后迅速走红，众多的网迷们蜂拥而至，纷纷注册拥有了自己的Blog，着实酷秀了一把。但是，管理维护自己的Blog，往往要登录到Blog页面，在页面中完成。而在日常生活中，我们还是喜欢用Word来编辑处理Blog日志，编辑完毕，再登录到Blog页面，发布为日志，十分不便。不过，Google发布了一款名为"Blogger For Word"的插件（下载地址：http://help.blogger.com/bin/answer.py?answer=1181），可在Word中添加上一个Blogger工具栏，这样，就可将编辑好的Word文档直接发布为Blog日志了，或改用Word来写日志，是不是很新颖？

插件的安装十分简单，一路"Next"即可，这里不再赘述。安装完毕，通过开始菜单启动Microsoft Word 2003，看到了吧，插件已自动在Word工具栏上添加了一个"Blogger"工具条（**如图1**）。下面让我们看看怎样将当前Word文档发布为Blog日志。

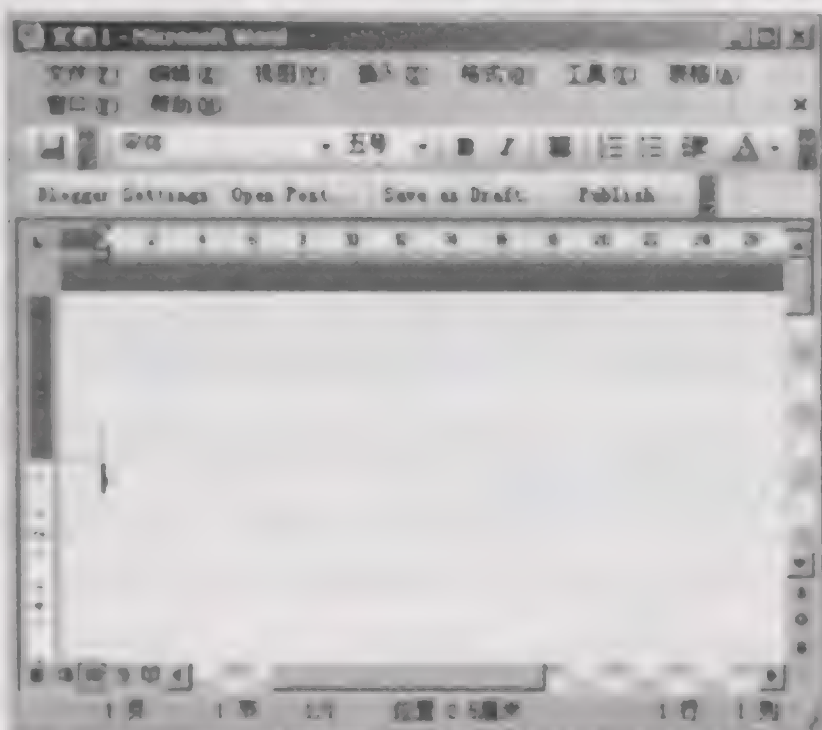


图1

小提示：如果在Word工具栏上没有发现"Blogger"工具条，在Word工具栏空白处点右键，在弹出的右键菜单中勾选"Blogger"即可。

一、注册自己的Blog

如果你还没有Blog，那么首先点击"Blogger"工具条上的"Blogger Settings"按钮，调出"Setting"窗口（**如图2**），点击右侧的"Sign up for a free account"链接，免费注册Blog。在弹出的注册页面中，按常规注册方法输入个人信息（**如图3**），输入完毕点"下一步"，给自己的Blog起一个名子，并记住Blog链接，以便告诉好友或发布到论坛，让他人使用你的Blog（**如图4**）。最后，点"完成"按钮完成注册即可。

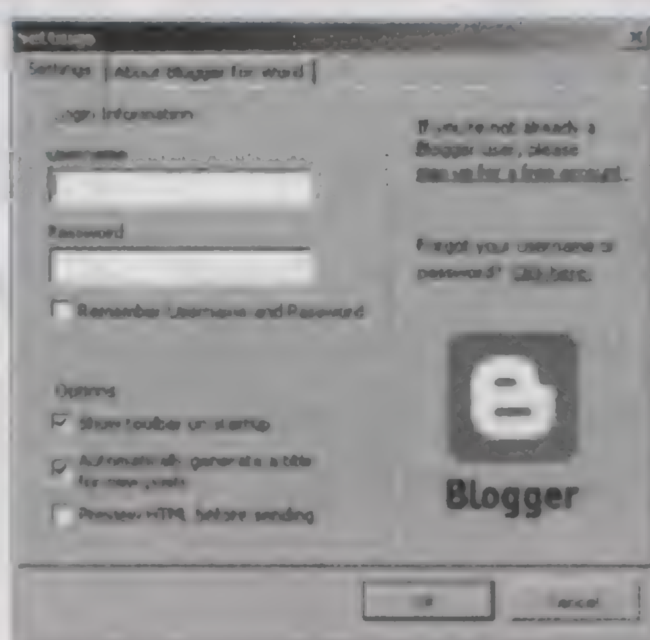


图2

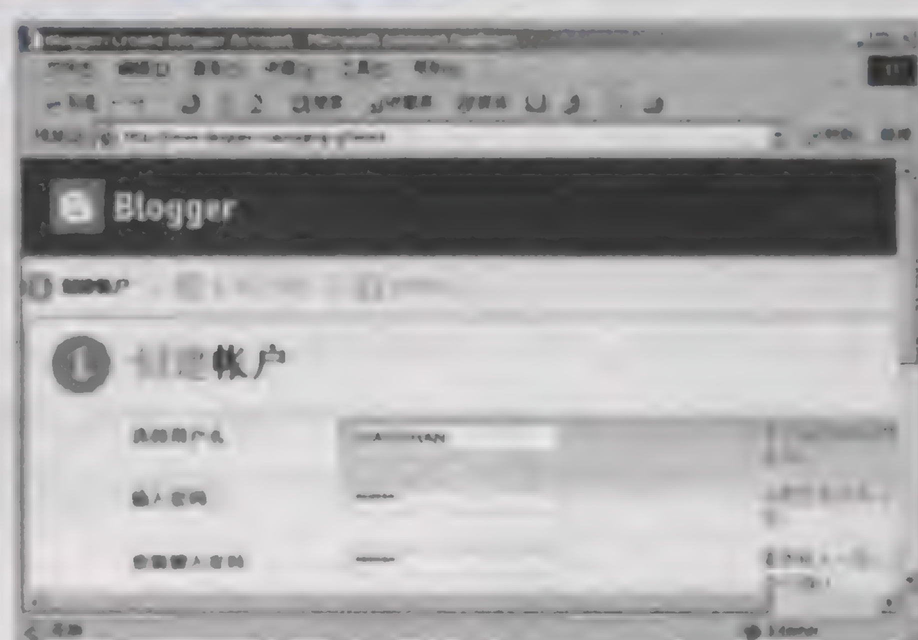


图3

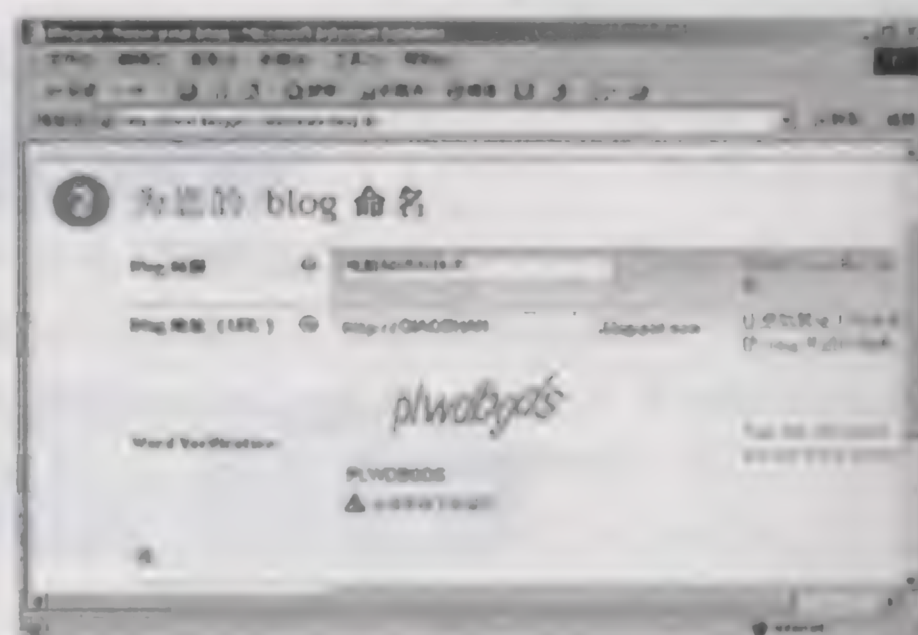


图4

小提示：如果你已拥有了自己的Blog，可跳过此步。

二、设置Blog站点信息

点击"Blogger"工具条上的"Blogger Settings"按钮，调出"Setting"窗口，在"Username"文本框中输入你注册的Blog用户名，在"Password"文本框中输入你的登录验证口令，点"确定"按钮。

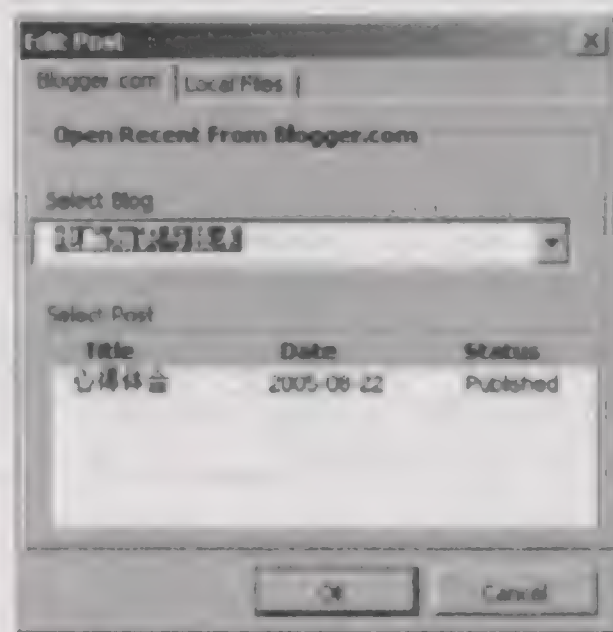


图5

三、打开Blog站点

点击"Blogger"工具条上的"Open Post"，在弹出的打开对话框中，如果你有多个Blog，将全部在这里显示出来（**如图5**），选中其中一个，点击"OK"按钮即可打开。这样就避免了启动IE浏览器→输入网址→键入用户名和密码的麻烦。

四、将当前文档保存为Blog草稿

在编辑Word文档过程中，可随时将当前文档保存为Blog草稿，以便处理其它事务。点

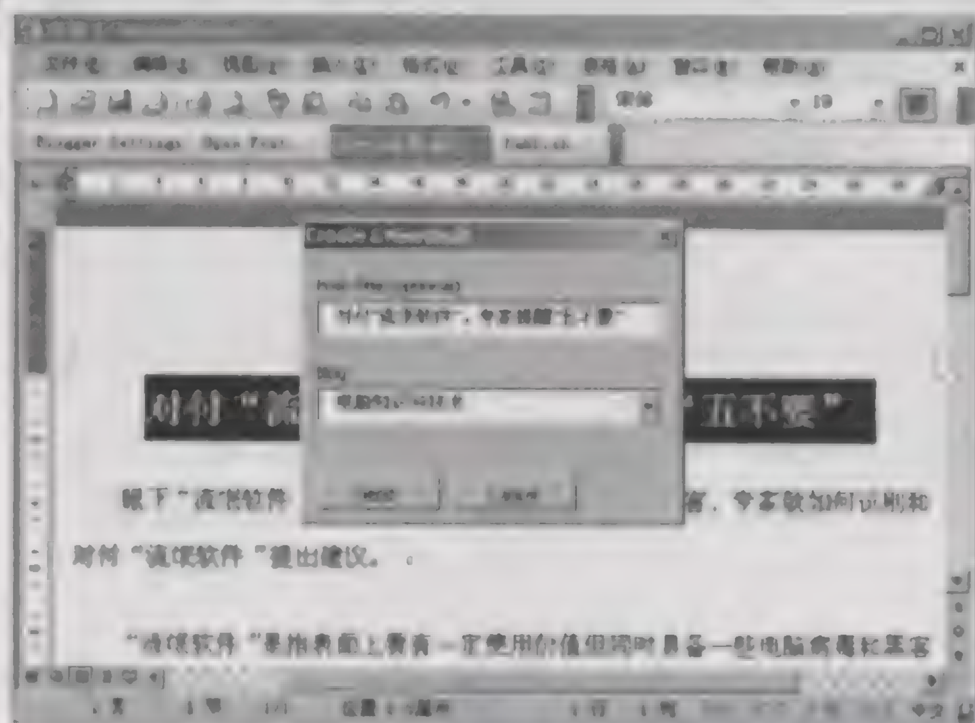


图6

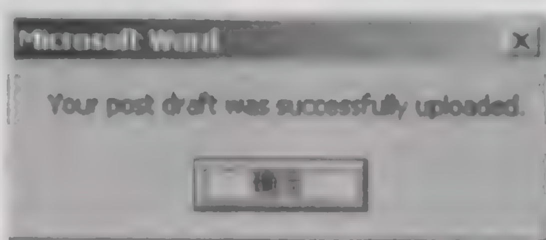


图7

击“Blogger”工具条上的“Save as Draft...”，在弹出的“Update a Draft”窗口下的“Post Title (Optional)”文本框中给当前文档起一个名子，在“Blog”下拉列表中选择你的Blog（**如图6**），最后点击“Send”按钮，发送出去，不一会儿就弹出一个“Your post draft was successfully uploaded”的提示框（**如图7**），表明当前文档已被保存为Blog草稿了。

五、将当前文档发布为Blog日志

当一篇文章编辑完成后，如果需要发布为Blog日志，我们可随时点击工具条上的“Publish”按钮，这时会弹出“Publish this Post”窗口，给要发布的文章起一个标题，然后选择欲发布到的Blog，点击“Send”按钮（**如图8**），就可将当前文档发布为Blog日志了。

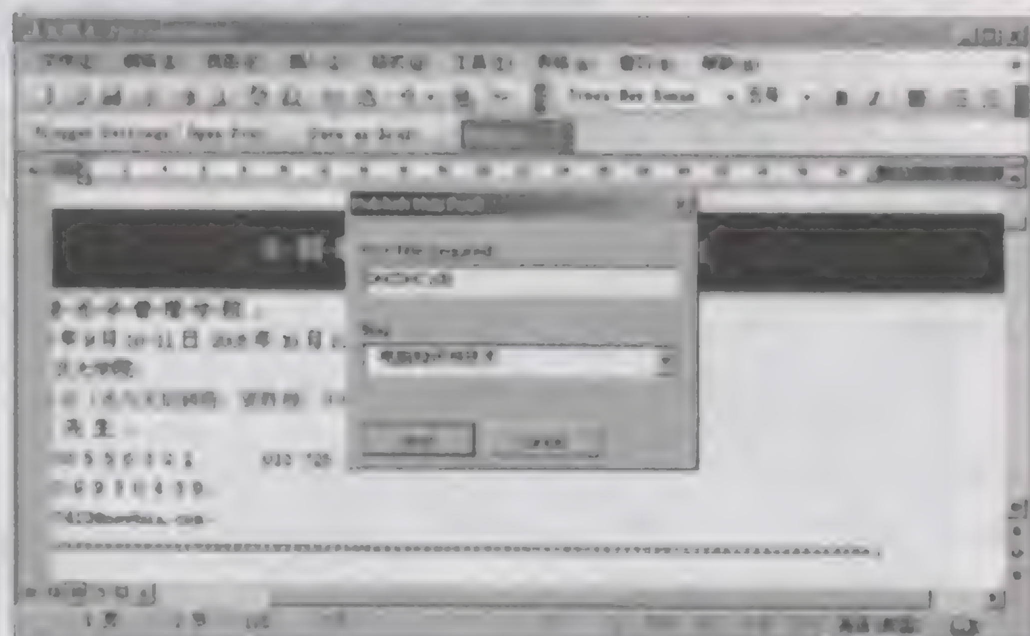


图8

小提示：如果以前曾发布过同名的Blog日志，那么再次发布时“Publish this Post”窗口中的“Send”按钮会变成“Update”和“Create new post”按钮，你可选择是更新以前的日志还是创建一个新的日志。

现在有了“Blogger For Word”插件，管理维护自己的Blog就方便多了，做到编辑发布一气呵成，有Blog的朋友还不快试试。

轻松迁移BitComet的下载任务

■浙江 木鸡

由于BitComet没有像FlashGet那样方便地内置导入未完成文件的功能，因此一旦遇到机器升级或系统崩溃等意外情况，如何处理那些部分下载的文件就变得非常痛苦。重新下载吧，之前的时间精力全浪费了，想继续下载吧，又不知道该怎么处理。笔者就曾为此苦恼多时，幸好在经过了一番摸索和测试之后，终于找到了解决的办法。

注：为了便于说明，下文将以A、B机器分别表示迁移下载任务的两端。

1.在B机器上新建一个文件夹（要保证所在驱动器有足够的磁盘空间），然后将A机器上所有未完成的下载文件按原先的目录结构拷贝到这个目录下面。

2.打开A机器上BitComet的Torrents目录，将目录下所有与之前拷贝文件相对应的Torrent文件和XML文件复制到B机器的同名文件夹下。

3.用记事本打开A机器上BitComet安装目录下的Downloads.xml文件，从文件内容中选择与之前拷贝文件对应的记录（位于“<torrent>”和“</torrent>”之间），粘贴到新建的文本文件下，完成后将该文本文件拷贝到B机器。

4.在B机器上打开拷贝过来的文本文件，将所有的内容粘贴到B机器同目录下的Downloads.xml文件里。在复制时需要注意粘贴的内容必须位于“</Torrents>”之前（**如图1**）。

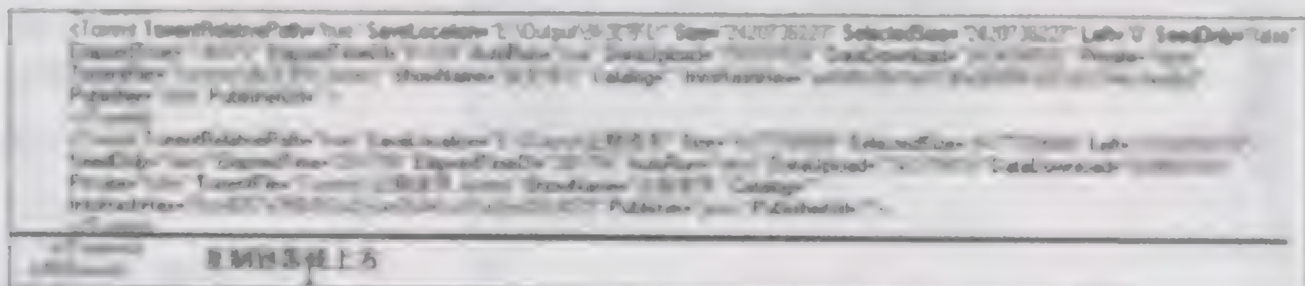


图1

5.保存Downloads.xml并执行B机器上的BitComet，在下载列表中用鼠标右键单击任意一项迁移过来的任务，在弹出菜单上单击“属性”，在打开的“属性”窗口下单击“浏览”按钮，然后指向之前保存A机器上未完成的下载文件的目录。重复该过程，完成所有迁移任务的修改。

注意：如果觉得一个个手工修改比较麻烦，可在执行第4步后，将“SaveLocation=”后面文字的路径部分统一替换成新的目录名（**如图2**）。

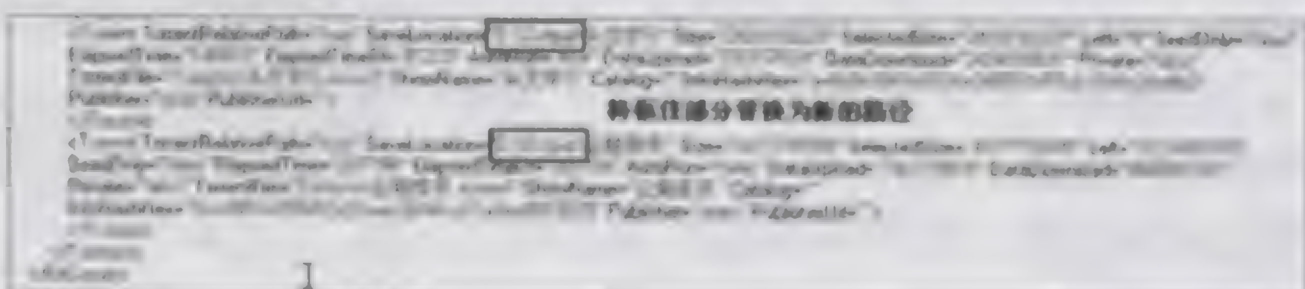


图2

6.重新开始下载任务，这时就会发现所有迁移过来的文件都从原先的位置开始继续下载了。

注：上述方法主要应用于A、B两台机器上同时存在未完成下载任务的情况，如果B机器上没有未完成的下载任务，可跳过步骤4、5，直接用A机器上Downloads.xml文件覆盖B机器的同名文件就可以了。

奇门遁甲

QQ升级天数"巧"知道

■辽宁 蓝色海岸



图1



图2

在舆论一片谴责声中，腾讯改变了"在线时长等级服务"，以"活跃天数"替代原有的"在线时长"，目的当然是针对愈演愈烈的QQ挂机行为。虽然腾讯改变了等级晋级形式，但众网友仍然对QQ等级热情不减。每次上机第一件事总是查看自己离下次升级所差的"活跃天数"。当然，要想查看现有的"活跃天数"和离下次升级所差的"活跃天数"必须登录到腾讯站点，并正确输入QQ号码和密码，十分麻烦。那么，能不能在QQ中直接查看呢？当然能。

第1步：启动并登录QQ，在左侧控制面板中点击"自定义面板"图标，就是带有一支笔和记事本那个图标（如图1），切换到"自定义面板"窗口。

第2步：点击右侧窗格中的"添加链接"图标，这时会弹出"收藏夹管理"对话框。

第3步：点击"添加"按钮，在"详细信息"栏下的"名称"文本框中给链接起一个名子，这有点类似于往IE收藏夹中添加网址链接。名子可任起，笔者在这里用的是"活跃天数查询"。在"链接"文本框中输入"http://im.qq.com/cgi-bin/special/get_level"（如图2），这是QQ活跃天数查询的页面地址，必须正确输入。

第4步：这时在"收藏列表"列表框中就会出现"活跃天数查询"条目，将其打上✓，然后点击"设为默认"按钮，最后点"确认"按钮即可。

好了，以后要想查询自己的活跃天数，直接在QQ中操作就可以了，方法是点击收藏夹中的"活跃天数查询"，结果立即就可显示出来（如图3）。这样，不用每次都到腾讯网站上去输入密码查询了，是不是很方便？

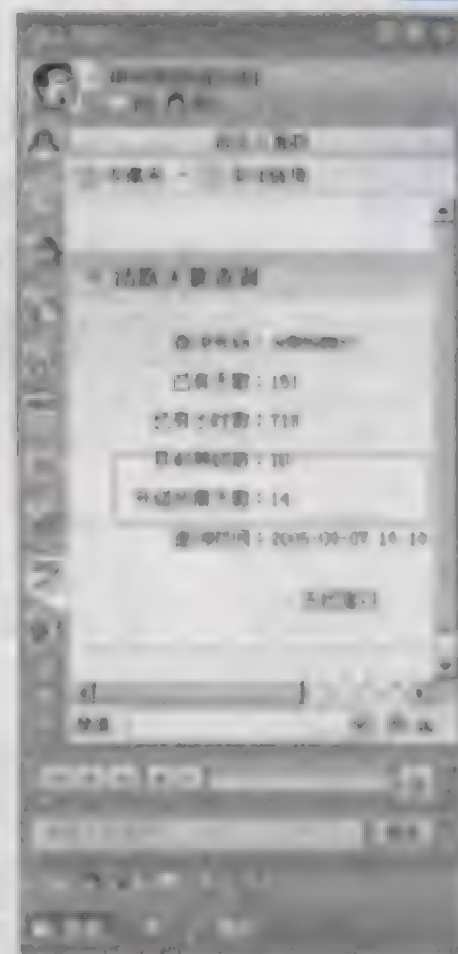


图3

揪出Windows XP中隐藏的超酷壁纸

■辽宁 蓝色海岸

众所周知，在Windows 98中有许多桌面背景图样，可通过平铺、拉伸等形式设置成桌面壁纸，这些图样的最大优点就是几乎不耗费系统资源。到了Windows XP中，这些好看好用的图样已消失得无影无踪了，取而代之的是更为亮丽的桌面图案，但耗费的系统资源也大大增加了。如果你很怀念Windows 98中的这些图样，那么通过下面方法可将其找回来。

打开注册表编辑器，依次展开如下分支：[HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop]，在右侧窗格中新建一个字符串值，重命名为"pattern"。然后，双击该字符串，在弹出的编辑窗口中，将自己喜欢的图案所对应的参数值输入"数值数据"文本框中，例如，我们要使用"Boxes"图样，就输入"127 65 65 65 65 65 127 0"，点击"确定"按钮（如图1）并关闭注册表编辑器。

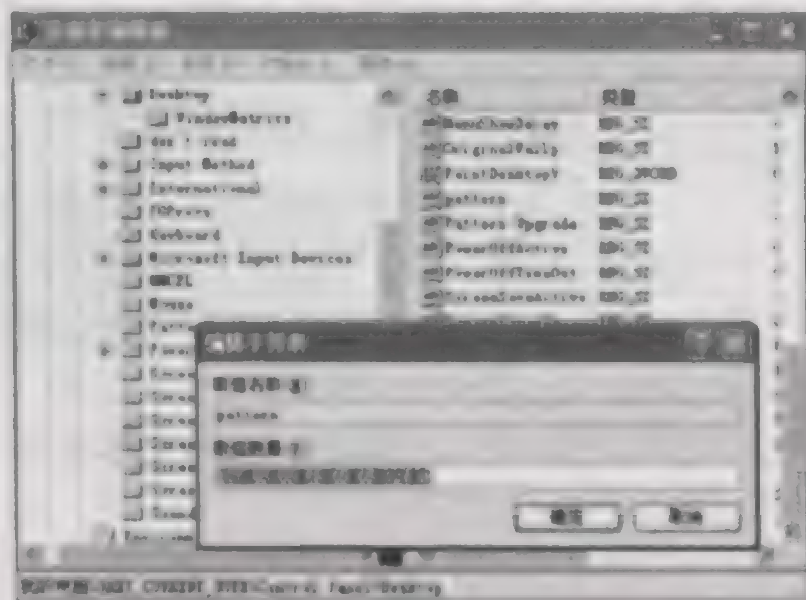


图1

接下来，在桌面上点击右键，选择右键菜单中的"属性"，调出显示属性窗口。切换到"桌面"选项卡，将背景设置为"无"（如图2），点"确定"按钮退出设置对话框。好了，现在重新启动计算机，好看的桌面图样是不是又回来了？

以下是各图案对应的数据值

50%Grey：170 85 170 85 170 85 170 85

Boxes：127 65 65 65 65 65 127 0

Critters：0 80 114 32 0 5 392

Diamonds：32 80 136 80 32 0 0 0

Paisley：277 2 32 80 80 32

Pattern：224 128 142 136 234 10 140

Quilt：130 68 40 17 40 68 130 1

Scottie：64 192 200 120 120 120 72 0 0

Spinner：20 12 200 121 158 19 48 40

Thatches：248 116 34 71 143 23 34 113

Tulip：0 0 84 124 124 56 146 124

Waffle：0 0 0 0 128 128 128 240

Weave：136 84 34 69 136 21 34 81



图2

试用办公备

搞定麻烦的任务窗格

■辽宁 乔珊

相信许多人都在使用Microsoft Office 2003，那么，你一定被随Word、Excel启动的“开始工作”任务窗格弄得烦不胜烦。以Word 2003为例，当启动Word时，在Word界面右侧会出现一个“开始工作”任务窗格（**如图1**），这个任务窗格我们往往并不需要，每次都要手动关闭。即使这次我们将其关闭，下次启动仍然会出现，十分麻烦。那么，有办法让“开始工作”任务窗格不再出现吗？方法还是有的。

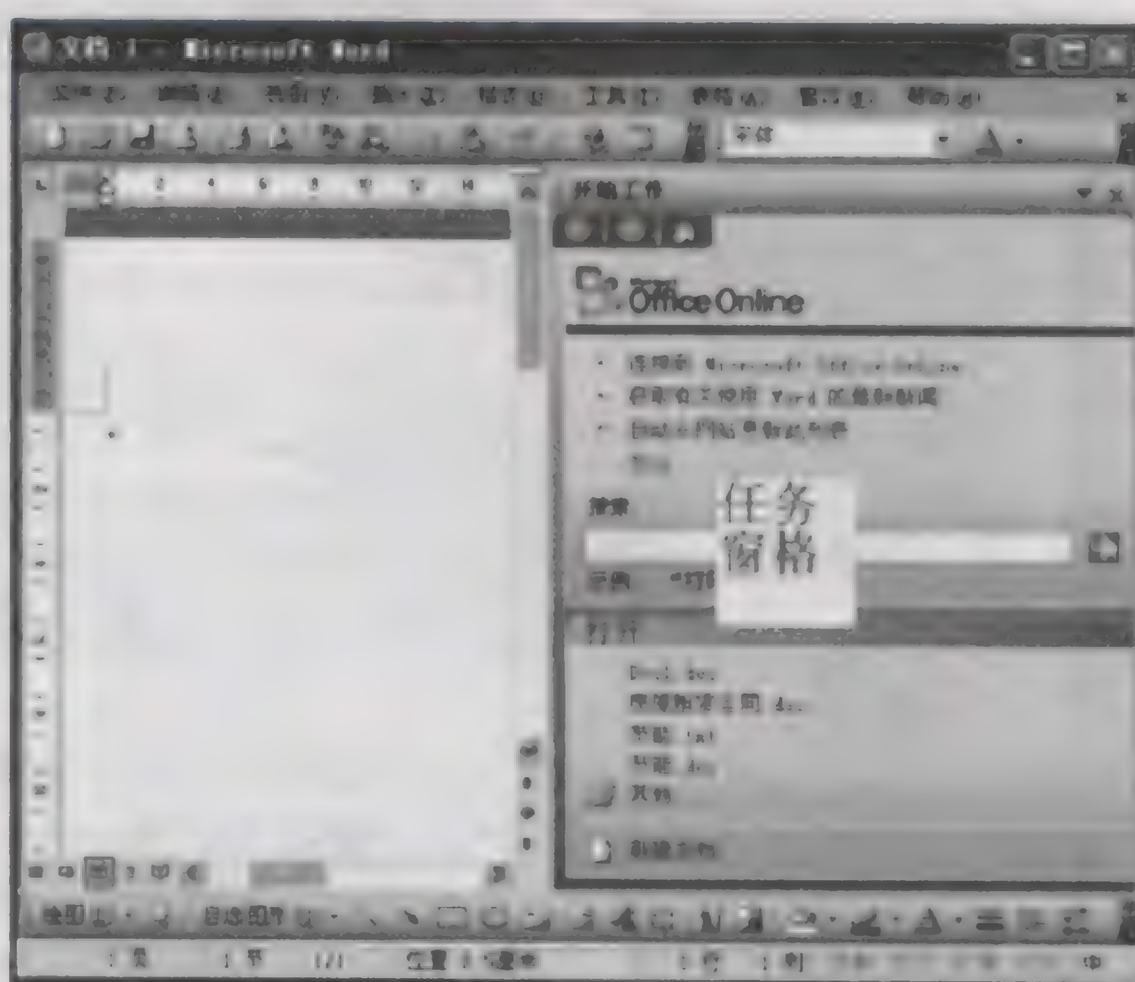
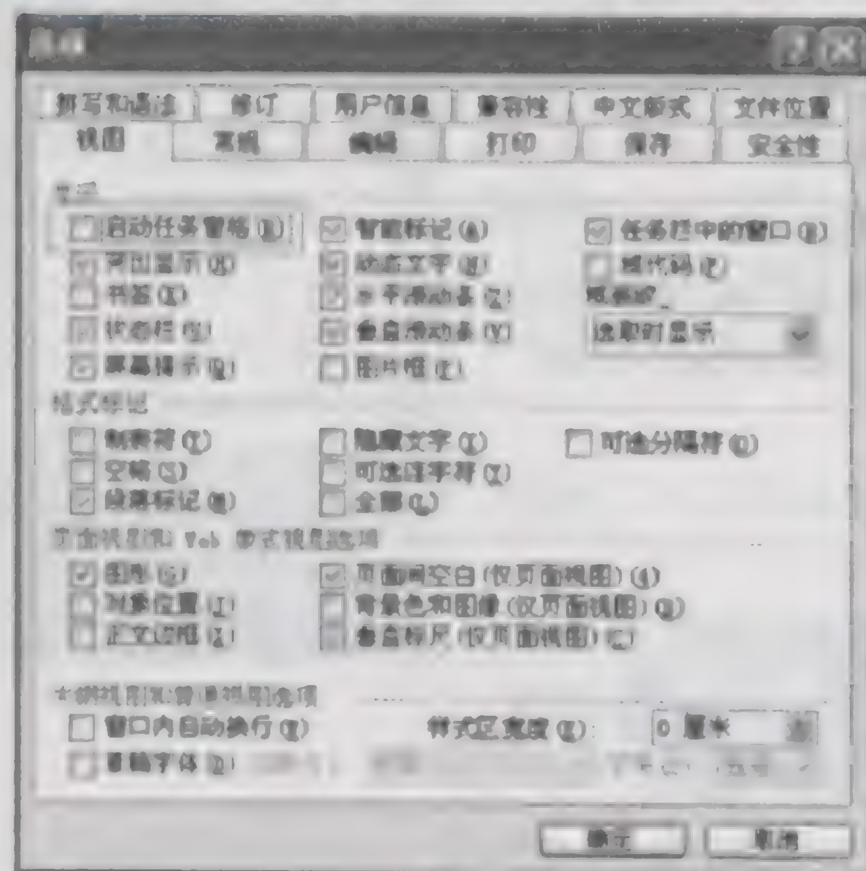


图1

一、通过选项禁止

首先，退出所有正在执行的Microsoft Office程序。接着启动Word，Word主界面中点击菜单栏的“工具”→“选项”，调出选项窗口。在选项窗口中点击“视图”选项卡，将“启动任务窗格”复选框前的√清除掉（**如图2**），点“确定”按钮，并重新启动Word。现在讨厌的“开始工作”任务窗格应该不会再出现了。


图2

小提示：该方法同样适合Excel 2003。

二、通过注册表禁止

如果通过上述方法仍然不能禁止自作多情的“开始工作”任务窗格，那么我们就需要动用注册表编辑器了。

首先退出正在执行的Office程序，然后点击“开始”→“运行”，在弹出的“运行”对话框中键入“REGEDIT”，回车后打开注册表编辑器，依次展开如下分支：[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Office\11.0\Common\General]，在右侧窗格中找到名为“DoNotDismissFileNewTaskPane”的DWORD值，双击，在弹出的编辑窗口中将其数值数据修改为“0”，或干脆删除掉该键值，确定后关闭注册表编辑器。

现在重新启动Word试试，“开始工作”任务窗格是不是不再出现了？

用DiskLogon打造全能U盘锁

■山东 ZT

如何用U盘锁定或解锁电脑这个问题，现在讨论得很多了，虽然借助很多小技巧都可实现类似操作，但这种自己制作的“U盘锁”和市场上出售的正规产品相比，功能仍然比较欠缺，同时，对于不太熟悉电脑操作的一些用户来说，这种自制的“U盘锁”也会给使用带来这样那样的问题。最近，笔者找到一款非常棒的小工具——DiskLogon（下载地址是http://www.disklogon.com/disklogon_x32.exe），在它的帮助下，我们可把任意一块U盘打造成真正的U盘锁，可实现诸如拔下U盘锁定电脑、插上U盘自动解锁的功能。另外我们还可用U盘制作Windows登录密匙盘，这样你就可放心使用更长、安全性更高的密码，而不必担心遗忘了。

第1步，安装

软件安装完成后，重新启动计算机，在进入Windows之前，会出现**如图1**所示的对话框，上面那堆英文是要求你插入解锁用的移动磁盘（即我们自制的“U盘锁”）或单击“Password”手工登录。由于“U盘锁”我们还没做，所以请执行后步登录Windows。

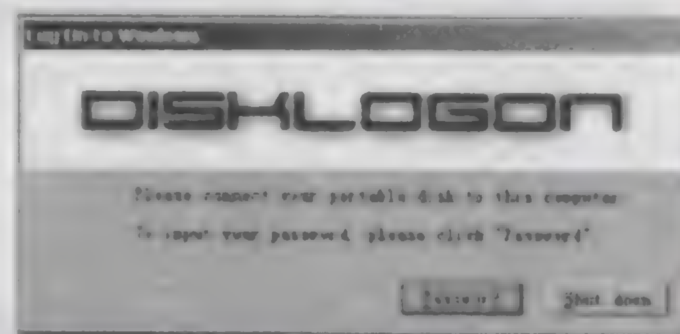


图1

第2步，登录

DiskLogon会随Windows自动运行，双击其系统托盘图标，打

一句话技巧

Google是大家使用比较多的搜索引擎，它的搜索界面大家可能都看得比较熟了，那么不妨来个新鲜的：

微软风格的入口 http://www.google.com/microsoft

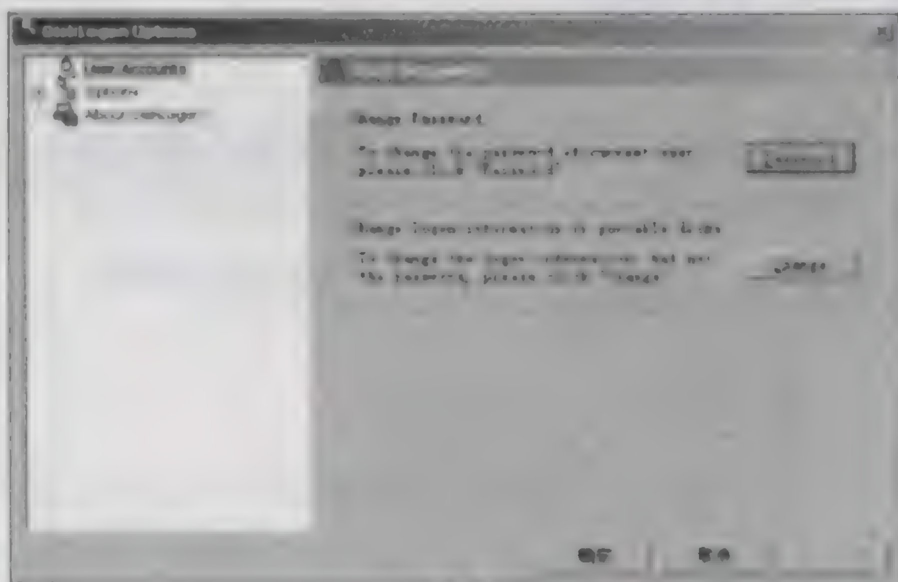
MAC风格的入口 http://www.google.com/mac

Linux风格的入口 http://www.google.com/linux

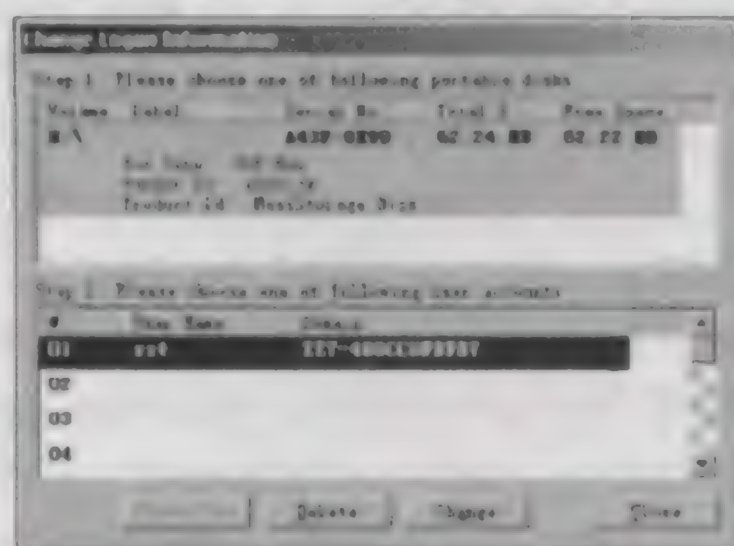
FreeBSD风格的入口 http://www.google.com/bsd

当然，这不仅仅是换了个界面这么简单，不信大家可用相同的关键词去搜索一下，得到的结果可是完全不同的。

湖南 QQs


图2

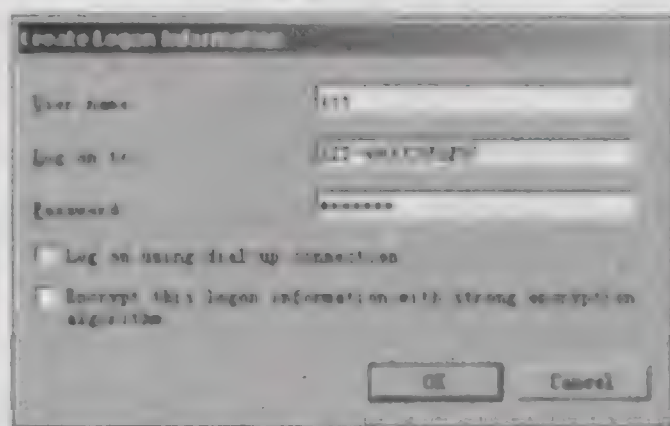
开其主界面，如图2。如果你的登录密码很短或根本就没设置，请先单击“Password”重设一个。然后插入U盘（或读卡器、移动硬盘），单击“Change”打开“Change Logon Information”对话框，如图3，在下方列表中选择一个编号，例如“01”，


图3

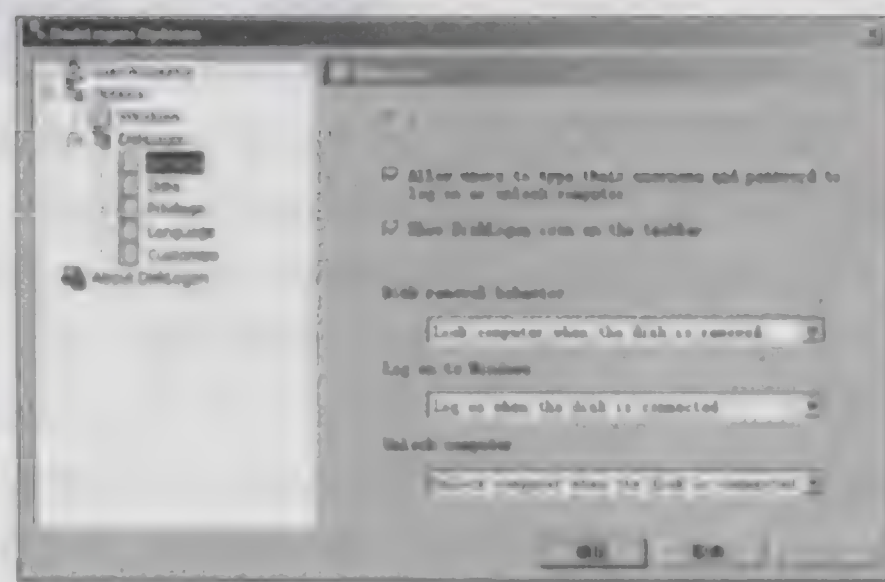
单击“Create New”打开“Create Logon Information”对话框，如图4，“User name”和“Log on to”是软件自动填写的，无需更改，我们只要在“Password”中输入刚才设置的登录密码，再单击“OK”即可制作一张Windows登录密匙盘。

第3步，使用

依次单击“Options”→


图4

“DiskLogon”→“General”，打开如图5所示的窗口，在“Disk removal behavior”下拉列表中选择“Lock computer when the disk is removed”（当磁盘移去时锁定计算机），在“Log on to


图5

Windows”下拉列表中选择“Log on when the disk is connected”（插入磁盘时登录），在“Unlock computer”下拉列表中选择“Unlock computer when the disk is connected”（插入磁盘时解锁计算机），单击“应用”，一个完全货真价实的“U盘锁”就制作完成了。

最后，笔者得补充一句，如果某天你的U盘锁恰好没在身边，那么在默认设置下，你还可手工输入用户名和密码登录Windows或解锁计算机。虽然方便，但却降低了安全性，如果你对安全性要求很高，而且又确认自己不是马大哈，可取消“Allow users to type their username and password to log on or unlock computer”前的复选，这样就可禁止手工登录和解锁电脑了。

利用 Fireworks 批处理剪切图片

■辽宁 Wink

Macromedia Fireworks虽然在专业图像制作领域尚无法与Photoshop匹敌，但凭借其易用性及其在GIF等网页图片制作方面的强大性能，也拥有了非常好的口碑。它的功能远不仅如此，批处理就是它的另一专长。

笔者是一位动漫爱好者，经常下载扫描的漫画。很多漫画扫描者为了方便，直接将对折的两页扫描为一页，而且每张图片的分辨率又不相同，很影响观赏性。笔者用过很多办法尝试批量将图片裁为两半，这样能取得更好的浏览效果，最后发现利用Fireworks的批处理功能是最好的处理方法。首先在C:\Documents and Settings\Administrator\Application Data\Macromedia\Fireworks MX 2004\Commands\（假设当前系统安装在C盘下，并且当前用户为Administrator）目录下创建"左剪切.jsf"文件，可使用任何文本编辑器，推荐使用Ultraedit或EditPlus等文本编辑器。在该文件内输入下列代码：

```
var width = fw.getDocumentDOM().width;
var height = fw.getDocumentDOM().height;
var half_width = parseInt(width/2);
fw.getDocumentDOM().setDocumentCanvasSize({left:0, top:0, right:half_width, bottom:height});
```

简单介绍一下语句内容，实际上Fireworks脚本使用的是JavaScript语言。前两句是取得图片文件的宽度和高度，第3行是取宽度一半的整数值，因为有些图片的宽度大小是奇数，这样执行批处理时Fireworks会自动跳过这些图片，"parseInt"函数简单地讲是可取得小数的整数部分值，由于一般漫画图片分辨率普遍比较大，所以小数部分的大小可忽略不计。第4句用来剪切图片，很明显，该脚本的作用是剪切图片的左边一半，所以笔者将该脚本命名为左剪切。同理，编写"右剪切.jsf"文件，写法相同，只需将最后一句改为：

```
fw.getDocumentDOM().setDocumentCanvasSize({left:half_width, top:0, right:width, bottom:height});
```

然后打开Fireworks，选择"文件"标签中的"批处理"，弹出**如图1**所示对话框。选择欲处理图片的位置之后，按住Ctrl键选择欲处理的图片并点击"增加"，也可选择"添加全部"直接选择该目录下的所有图片。然后点击"继续"，对话框左边是可用的批处理命令，很多是Fireworks内置的，右边是已选择使用的批处理命令，下半部分是命令说明以及参数的配置。展开左边"批次选项"中的"命令"，可看到我们刚才编写的两个脚本已添加进来了。选择"右剪切"并添加至右边的"在批处理中包含"框中，之后添加"导出"命令，选择下半部"导出"选项中的"设置"为"自定义"，并点击"编辑"，由于漫画一般为黑白图片，所以设置格式为"PNG8"，调色板选为"灰度等级"，"失真"右边的最大颜色数框选择"64"，点击确定。继续添加"重命名"批处理命令，并将下面"重命名"框中的"原始名称"改为"添加后缀"，然后填写"-1"（**如图2**）。这一步的目的是为了避免剪切过的图片顺序错乱，由于漫画一般的阅读顺序为先右页再左页，所以将右剪切添加后缀"-1"，左剪切添加后缀为"-2"，这样可保持正确的排页顺序。然后点击"继续"，在"批次输出"项中自定义一个输出文件夹，最后点击批次，就可愉快地看着Fireworks听话地工作了。

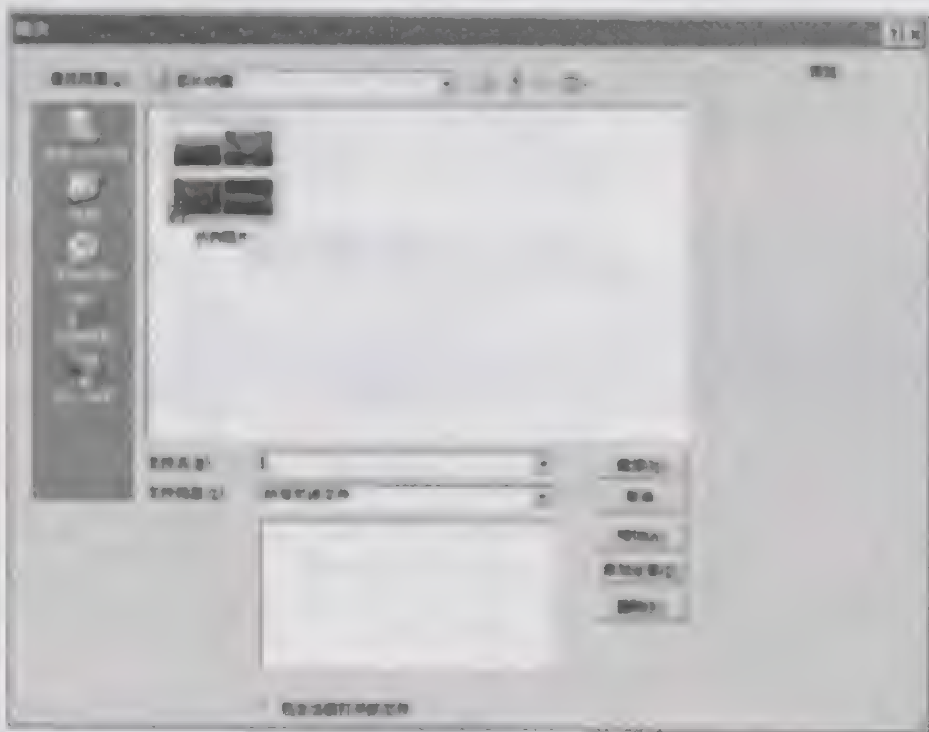


图1

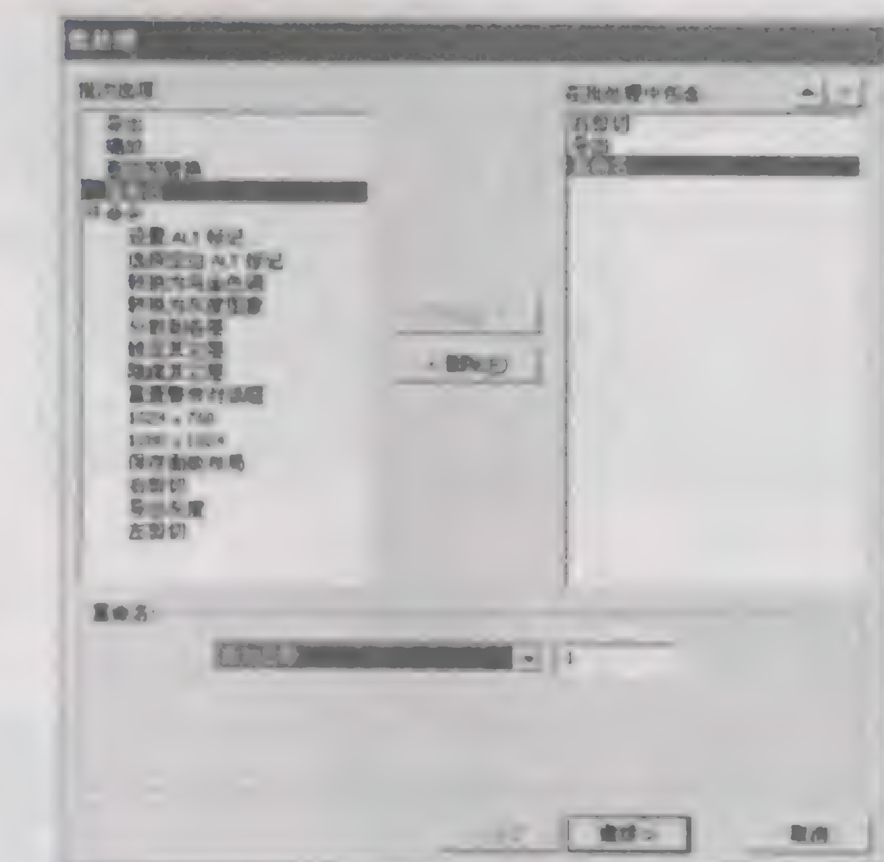


图2

处理完毕后，再重复一次上面的操作进行"左剪切"批处理，注意将"重命名"项添加"-2"的后缀，输出到同一个文件夹下。然后使用ACDSee的批量更名功能或其它批量更名软件将该文件夹下的文件顺序更名为连续数字。这样，一本完美的单页电子漫画诞生了！

Fireworks的批处理功能远不止如此，希望借笔者的这次经历，让大家充分地发挥Fireworks的功能，更好地管理你的图片。

当.cue文件丢失后……

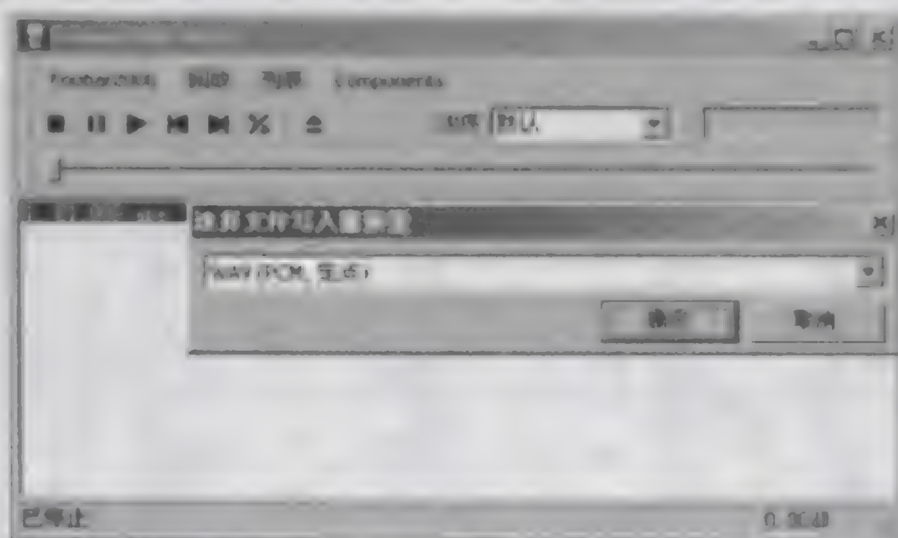
■山东 ZT

CUE文件就像APE音乐的一条"腿"，失去它虽然不会"致死"，却会使之"瘫痪"。最近，笔者收藏的几套APE格式压缩的CD就遇到了这样的倒霉事，那几个CUE文件竟然被一个垃圾文件清理工具一扫而光，没办法，谁让它们这么小呢！勉强听了几天超大的APE音乐，感觉实在别扭。思前想后，终于摸索出一套CUE文件丢失时的解决方案。

由于主要问题在于播放时无法选曲，因此笔者考虑把它们分割成单曲，但目前通行的APE音乐分割方法都必须读取CUE文件才能获取CD上的歌曲信息，没有了CUE文件，这些办法就无用武之地了，所以只好走了几步"弯路"。

第1步，把APE转换成WAV

这个操作我们可用Foobar完成（下载地址


图 1

是http://www.skycn.com/soft/11066.html)。

用Foobar打开APE文件，然后用右键单击播放列表中的文件名，选择“转换”→“运行转换器”，打开“选择文件写入器预置”对话框，**如图 1**，在下拉列表中选择“WAV (PCM，定点)”，按“确定”选择好WAV文件的保存路径，即可开始转换。WAV 文件的体积要比 APE 文件大 1 倍左右，因此请预留充足的磁盘空间。

注意：请勿选择“WAV (PCM, 32 位浮点)”，虽然其输出位深更高，但这样得到的音频文件却是经过运算处理的，本质上与原始的音乐完全不同，所以请务必选择“定点”。

第 2 步，用播放软件试听 APE

这是为了确定每首歌曲的播放时长，一般播放软件上都会显示播放时间，而且相邻歌曲之间通常会有几秒钟的间隔，因此很容易获取，我们只要一边听，一边把每首歌的结束时间记录在案即可。

第 3 步，用 WAVECN 分割 WAV

分割 APE 很难，但分割 WAV 却很容易，笔者建议用 WAVECN 完成这步操作（下载地址为 http://www.skycn.com/soft/2001.html)。

软件的主界面**如图 2**，单击工具栏上的“打开”导入转换得到的 WAV 文件。为方便起见，最好从第 1 首“割”起。

假设第 1 首歌的播放时长为 2 分 25 秒，先单击“标记列表”，再单击下方的“+”按钮添加一个“标记 0”，选中该标记，单击“修改”，“开始”时间自动为“00:00.000”，不要动它，把“结束”时间更改为歌曲的时长，再单击“保存”，然后双击“标记 0”，软件会自动选中从开始到 2 分 25 秒之间的波形，被选中的部分会呈黑色，最后执行“编辑”→“复制为新文件”，界面上会出现一个“未命名1”的文件标签，切换到该标签，按 Ctrl+S 就可将这段音频保存为新 WAV 文件了。

返回原始 WAV 文件标签，按键盘上的 Del 把已分割出的音频从原始文件中删除，然后把“标记 0”的“结束”时间改为“下一首歌的结束时间减上一首歌的结束时间”，再重复刚才的操作即可把一首首的单曲分割开来。

第 4 步，把 WAV 还原成 APE

这一步既可用著名的“猴子”(Monkey's Audio)，也可用完整安装的 Foobar，由于在第1步中已有了基础，因此建议使用后者。具体操作当然与第 1 步类似，只要把输出文件类型设置成“Monkey's Audio:Normal”即可。


图 2

利用图像合成扩大数码照片的动态范围

■四川 老工

由于感光器件工作原理的限制，与反转胶片相比，数码相机在表现亮度范围（动态范围）方面存在较大不足，如果拍摄画面的亮度范围超出所其表现力，明亮部位拍出来就会显得发白，昏暗部位就会显得发暗。数码相机动态范围由于比人眼所能识别的范围要小，因此发白区域和发黑的区域就会出现白斑和黑块。比如拍摄海边的建筑物，如果按建筑物曝光，大海却会因为曝光过度而“消失”；反之如果专门拍摄大海波涛的瞬光，建筑物就会变得非常昏暗不清。针对此问题，有的数码相机采用特殊技术，可拍到动态范围更大的照片。比如三洋DSC-MZ2在拍摄图像时，当设定为“宽频模式”时，会自动拍摄两张曝光度不同的照片，然后在相机内部进行合成，从而能有效提高画面的动态范围。不过，其他绝大多数相机没有这种功能，我们可利用图像编辑软件来模拟与此相同的过程。


图 1

从方法上来说，就是准备两张同一位置拍摄的曝光度不同的照片，然后对其进行合成。拍摄时最好使用包围曝光的方法，准备两张曝光度不同的图像，而且最好用三角架，避免合成后的图像错位（只能拍摄静止画面)。图像编辑软件建议用 Adobe Photoshop（支持色调曲线调整)。首先，使用图层功能，将两张照片读取到一个图像中。然后，调整两张照片的色调曲线，并将其调整成如圆弧形抛物线（**如图 1**)。注意将曲线左下边的黑点稍微向上移动一点，接着将上侧图层的重叠方式设置成“乘法”模式。这样无论是哪张照片出现白斑，而另一张如果没有白斑，那么灰度就会提高；相反，无论哪张照片发乌，那么合成后就会变成纯黑色。因此为了不出现纯黑色状态，将色调曲线的左端向上移动以后，就会消除黑色。如果认为图像效果还不够理想，那么可利用色阶补偿和 S 形修正等功能对暗部进行处理。

其实除了这里介绍的提高数码照片动态范围的方法，用软件还可弥补数码相机很多不足，比如去除噪点，用拼接的方法来获得大角度及大像素的照片等。

MP3的“试吃盛宴”

网络音乐获取方式集合

■广东 Magic 樱

MP3的诞生对于音乐的传播无疑是一场革命。这好比超市里的试吃，唱片也应理所当然地提供试听，让顾客在品尝之后才决定是否购买。尽管我们也发现，下载站所标注的“仅作试听用途，请于下载后24小时内删除”大多数只是一纸空文，可这并不阻碍真正喜欢音乐、追求音质享受的爱好者们，在试听后购买自己心仪的正版CD、DVD。由此可见，网络音乐下载还是有其自身价值的。在本文中笔者发扬共享精神，介绍积累的经验，希望有助于诸位方便、快捷、有效地找到自己想要的资源。

一、试吃的餐具——P2P

作为近年最火爆的下载方式，P2P拥有最为庞大的资源，当然是我们下载的首选。每个客户端都有各自擅长的领域，用户可以根据偏好自行选择。下面就来推荐几款流行的音乐P2P软件。

eMule（电骡）

下载： http://www.emule.org.cn/download/

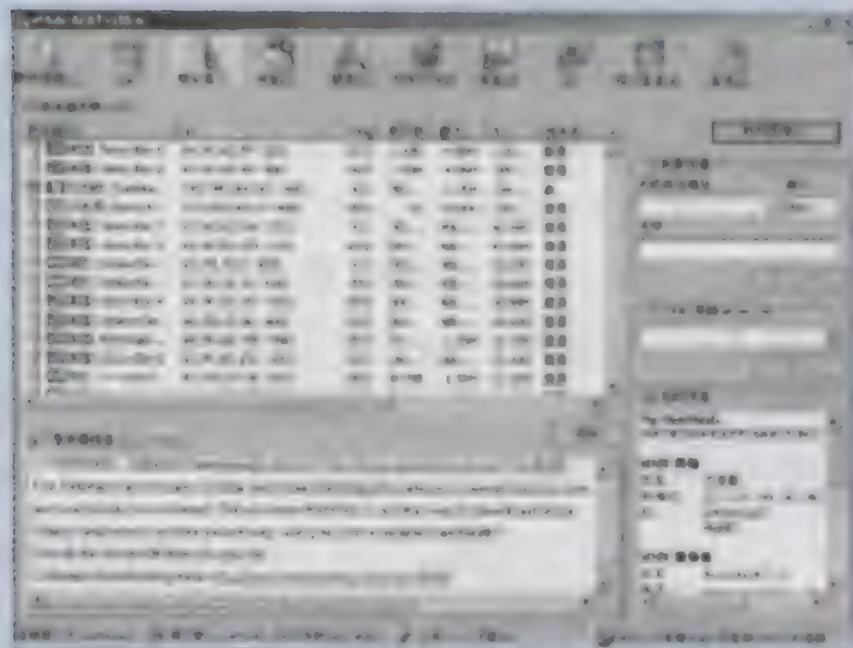


图1

优点：资源多，种类全，速度可观

缺点：单个音频文件的下载太慢太难

作为目前世界上最大的点对点文档共享的客户端软件，eMule里的资源浩如烟海（图1）。所谓“High ID 在手，别无所求。”在中文资源发布页中，VeryCD无疑是做得最好的（http://www.verycd.com/），音乐频道现有华语专辑3000张、欧美专辑4000张，加上日韩、古典、原声等共有11000张，从周杰伦到Iron Maiden再到帕格尼尼狂想曲一应俱全，在照顾大多数普通乐迷的同时也满足了非主流乐迷的需要。值得一提的是VeryCD所倡导的“MP3共享计划”，即由网友有计划地把统一的MP3格式、ID3信息按专辑打包发布，并在RAR内附带CD封面及介绍，目标是建立全球最大的P2P音乐库。网站内绝大部分专辑都已加入这一计划，下载时不仅保证全天候有源，速度也在30kB到100kB不等。唯一的遗憾是上VeryCD的人实在太多，上网高峰期时服务器经常不堪重负，网站负责人对此是否会经常愉快地抱怨呢？

在搜索界面里（图2），我们可以自定义搜索的文件类型、方法、文件大小等，在全局服务器里不限条件便能找到最多文件。原则上以可用源最多者优先，所以这里推荐大家尽量选择打包的RAR专辑文件。由于eMule是一个全局下载速度很快的



图2

软件，用户们大多以大文件进行交流，而MP3、WMA这些只有几MB的文件因没有人分流，经常得花上一个半月。再者，喜欢港台音乐的朋友们应特别注意，搜索自己喜欢的艺人的时候可用繁体字检索。如中国台湾省的民谣女歌手“陈绮贞”，共反馈有88个结果，再用繁体字的一找，竟然有445个结果！里面不仅有专辑压缩包，更有许多的MV、Live视频录音、未发表的一些单曲Demo等，确实太丰盛了。在VeryCD的检索页中未能有所收获的话，不妨在这儿找找吧。它可是我下载的首选哦。

Kugoo（酷狗）

下载： http://www.kugoo.com/

优点： 更新频繁，单个文件下载飞快，网络适应性好

缺点： 国内外非主流音乐几乎没有

Kugoo作为P2P的新贵，可以说是当前最棒的一款流行音乐下载软件。它的注册简单且无限制，一方面使号码资源造成浪费，可更重要的是赚取了庞大的用户群，这正是P2P的命根子，也算是它迅速走红的原因吧。

进入软件的主界面就能看到最新专辑的节目单（图3），经常会比许多试听音乐网来得还要早。通过专辑曲目的链接便可直接选定下载，这倒是一个很人性化的设计。

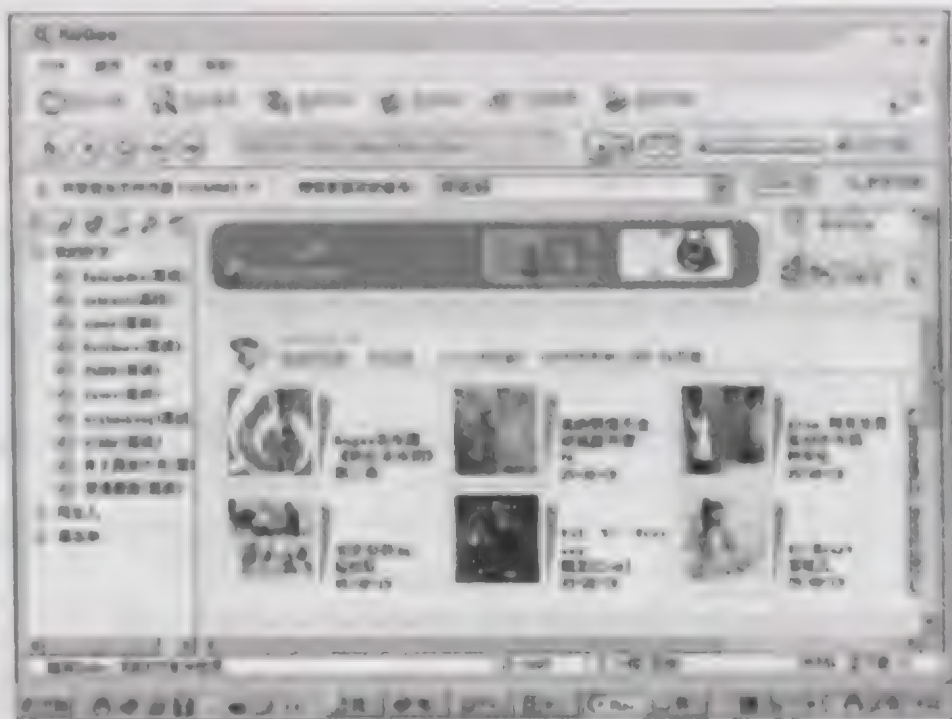


图3

最令人称道的是Kugoo近乎完美的网络适应性。无论是内网还是外网，公网还是教育网，都能与多个用户间搭起连接，达到极速下载。尽管下载时需要我们逐条选定，但就这上百kB的速度，还怕你忙不过来呢。由于用户群主要在中国内地，所以里面的资源也主要集中在华语流行上，欧美日韩方面也主要集中在Christina、Usher、Linkin Park这些大流行当中，其他一些非主流如Metal、Indie等东西就基本找不着了。例如笔者非常喜欢的有着10年历史的Eels乐队，在上面竟然只能搜到一首歌，还是收录在电影《怪物史瑞克2》原声CD中的那首。不过要是搜“超级女声”，那可是撞在刀刃上了。试输入“周笔畅”，一瞬间就找到了5000多首。看来，Kugoo绝对是下载Canto Pop等流行音乐的不二选择。

SLSK（搜魂）

下载： http://www.slsknet.org/download.html

优点： 全球MP3的百科全书

缺点： 排队冗长，下载太慢

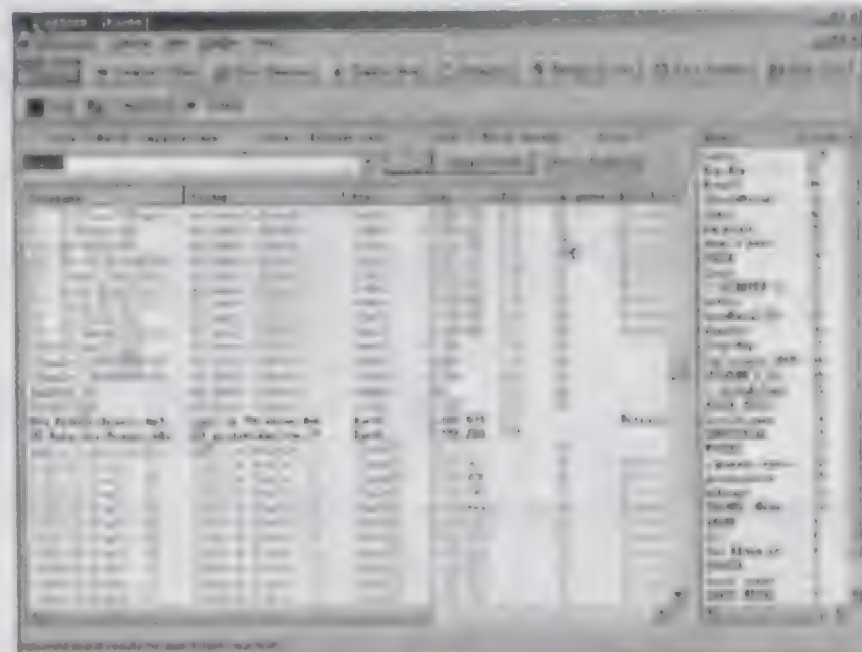


图4

爱好音乐的人若不知道SLSK（图4），就好比是喝茶的人不知道大红袍，踢球的人不知道马拉多纳。作为全球最受宠的音乐P2P，全称Soulseek，国内著名乐评人颜峻管它叫“搜魂”，还曾为此写过一篇著名的《搜魂记》。这个翻译很好，因为它确实能让你把魂儿给搜掉。除颜峻外，国内许多乐评人如《三联生活周刊》主笔王晓峰、华语音乐传媒大奖评委贺愉，无一不拜倒在它的石榴裙下。就连前面所介绍的eMule，在搜索时也经常能看见有“By SLSK”的专辑压缩包，这影响不可不谓之深广。鉴于SLSK的功能确实过于强大，既能单个地下，也可以整个文件夹地拉，且下载的学问也太多，篇幅所限无法细说，这里便由我这个下载狂人给几点切身的建议吧。

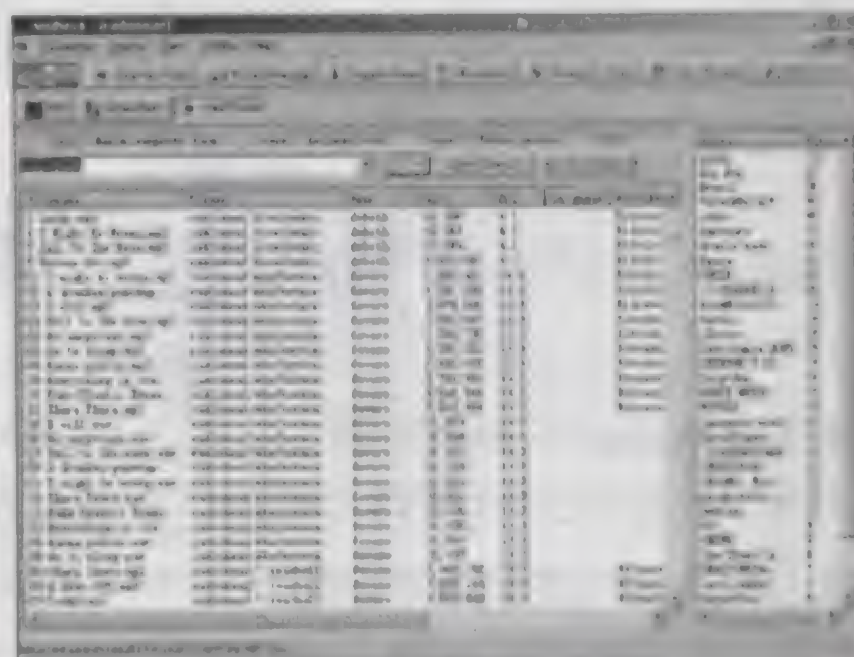


图5

1. 虽然SLSK是一部音乐大百科，但使用这个软件的大多是独立音乐爱好者，他们所交流的东西对大牌唱片公司的利益损害较小，这也是SLSK至今还没有被封杀的一个主要原因。如果你想用它来下Radiohead、U2这样的东西，搜索反馈的时间是一码事，关键是这样有没有意义（图5）？

2. 面对着浩如烟海的MP3世界，先用Google搜索好资料，再进行下载，这样能事半功倍。别忘了整理自己的共享，按艺人、专辑在文件夹里摆放好，利己利人。

3. 下载需要耐心。因为下载源大多在国外，零点几kB/s的速度是常有的事情，几万个人In queue也不怎么稀奇。想想这些都是你的世界范围内的同好啊，没事就多挂着点吧。

4. 软件界面右边的一系列的主题聊天室，时刻欢迎着你的到来。无论是Hardcore、Hip Hop、Punk，只要觉得自己英文还行，就去锻炼锻炼吧。老外可都会很热情地跟你Say Hi的呢。

另外类似的软件还有WinMX（http://www.winmx.com/），用户界面要比SLSK友好得多，主要以打包的专辑为主，人气方面还远

不及SLSK大，这里就不多介绍了。

BT

下载：http://www.bitcomet.com/doc/download-zh.htm（BitComet）

优点：速度快，适合影音文件

缺点：资源狭隘，有时效性要求

关于BT大家是再熟悉不过了，哪台电脑没有装个BitComet什么的。这里再给大家推荐几个特色发布站。

UKoo音乐论坛：http://bt1.btchina.net/ukoo/ 最新的流行音乐一般都能在这里找到，大部分以欧美和华语为主，不时还有一些电音、舞曲、流行MV的合辑。

伊美姬BT下载(图6)：http://bt.imagegarden.net/

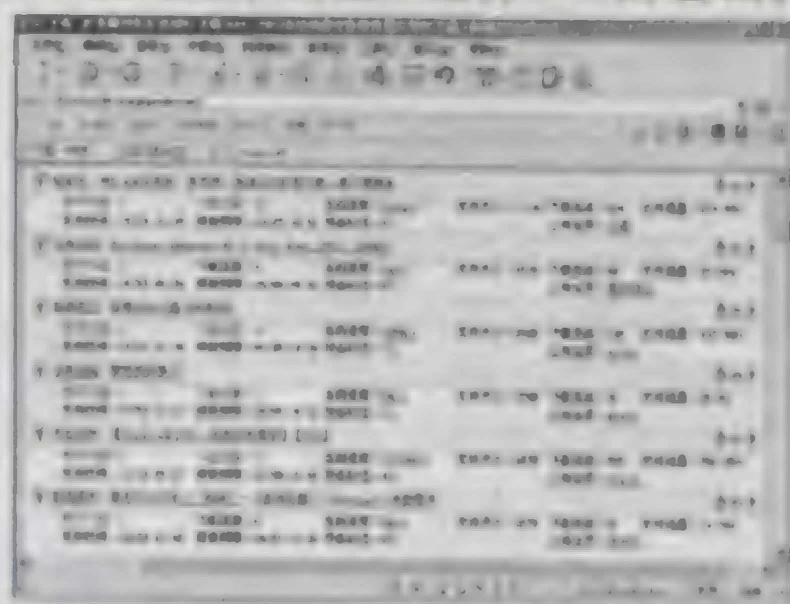


图6

这是几百MB的APE，以欧美摇滚和古典音乐为主，从巴洛克到现代乐派都有供种。耳朵挑剔的乐迷有福了。

贪婪大陆：http://share.greedland.net/cache_html/3/default/ASC/1.htm

喜欢动漫、喜欢Hunter的朋友对Greed Land一定不会陌生。贪婪本身就是一个以动漫发布见长的BT站，这里的动漫OST理所当然是最多的。另有不少的J-Pop提供。

二、食材的资源——FTP & HTTP

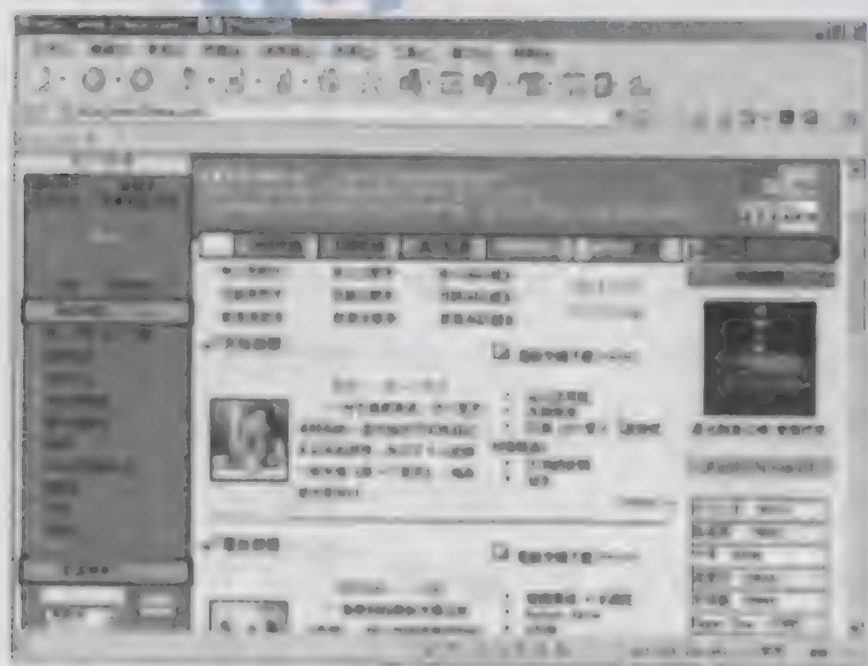


图7

作为最传统的下载方式，面对唱片公司的压力及网络服务器等问题，稳定、量多的站点也逐渐沦为我们的辅助途径。其中笔者最爱去的是黑胶碟音乐网（http://www.uptu.com/）。尽管页面凌乱不堪，广告繁多，但它的更新确实挺快，歌曲量也够大，尤其是有许多非主流的，如香港的假音人、日本的MAMALAID RAG等。只可惜下载速度实在惨不忍睹，还不能多线程，仿佛回到了小猫时代，遗憾。

还有一个不错的叫作51hear音乐网（http://www.51hear.com/）（图7），主要以华语流行为主，下载速度能到200k。同样需要注册，过程也很简单。

有时候，在网络条件较恶劣的情况下，最直接的办法那就是上百度（http://mp3.baidu.com/）搜去了。可里面的东西良莠不齐，而且搜索结果众多，还分了好几十页显示，确实有点大海捞针的感觉。这时候就要加大关键字的量，如我想找《寂静岭2》原声大碟里的一首Promise，单找“Promise”可是会让你眼花缭乱的。把“Silent Hill”加上去，这下子就好了。下载时尽量以文件容量大者优先，能保证质量。

三、平民的盛宴——Mofile

平时在论坛里溜达，不时能看见一大串不知所云的所谓提取码，后来才知道这是新兴的一种下载方法，名为Mofile。它类似于一个海量的网络U盘，每个用户能有1GB的上传空间，往里头塞东西便可取得一个16位的提取码，其他人通过输入这个数字来下载你共享的东西。可惜免费用户只能把上传的文件保存3天，也就是说得在有效时间内赶紧下，这又是一个即时性的问题了。

首先我们得上www.mofile.com/cn/免费注册一个帐号，登录后在“提取文件”的一栏，把手头的还没有过期的提取码粘贴上去（图8），系统验证成功后进入便可点击下载。Mofile的使用中还有一个网通和电信的区别，在注册的时候你便会发现。这对速度有极大的影响，如果我是“电信”，而对方存放的是“网通”，那速度不比“小猫”快。

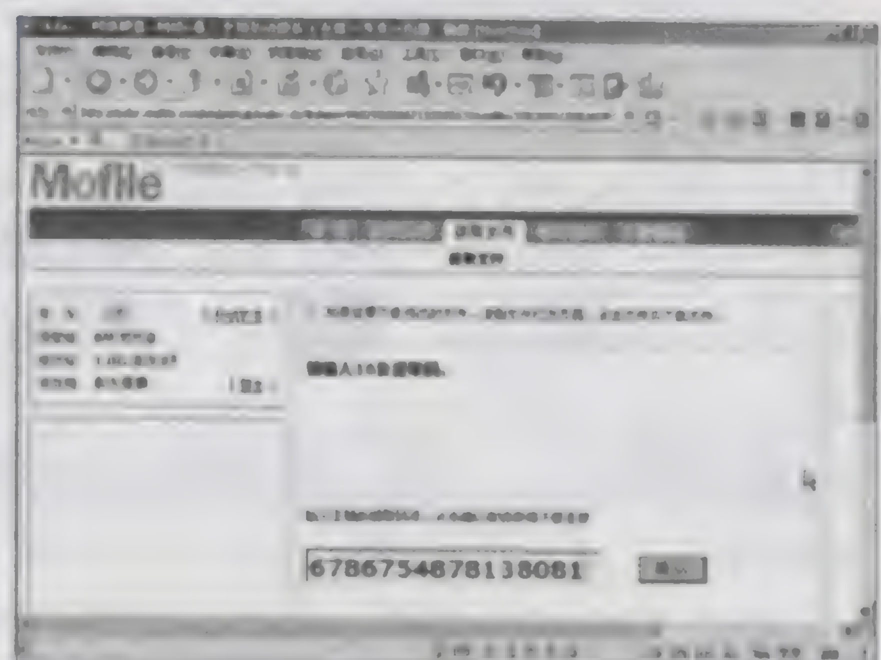


图8

由于Mofile本身针对性强的特点，所以在论坛上应用得比较多，像歌迷会之类的。在中国现在也开始用于摇滚乐的传播，著名的有飞域摇滚公社（http://club.feirock.com），喜欢北欧黑金、哥特的朋友可以常去逛逛。

结语

笔者也曾经一度痴迷于下载，后来才逐渐地意识到在享受免费大餐的同时，更应该购买正版以支持创造出如此美妙的音乐的他们。如今每日音乐下载量平均都在100MB以上，热情依旧不减，但每月购买CD的花费也在200元左右，虽和下载量无法匹敌，但对我们的唱片工业来说也是一个非常可观的数字了。请永远别忘记，下载只是一个了解的途径。买你喜欢的唱片，支持你喜欢的音乐人，这才是下载的真正意义。

“博客网潮起，门户网潮落”，无论博客是否将占据将来的网络，它成为当前网络中的主角已是一个不争的事实。或许你早已拥有了属于自己的博客，但是在玩博客时是否感觉缺少了一些得心应手的工具？

BLOG 工具集萃，玩转博客

■贵州 冰河洗剑

一、博客通，MSN与博客结合

Msnok博客通就是一款依托在MSN上的插件工具，它可以让MSN具备收发手机短信功能，并使MSN具有离线留言功能、群组短信功能等。最有特色的一点是，它令MSN也变成了一个博客收藏与浏览的工具。

1.将MSN变成博客收藏夹

安装了Msnok博客通后软件会自动重启登录MSN，可以看到在“联系人”旁多出了一个“博客通（RSS）”的标签。点击该频道名称，展开此频道下的所有文章列表，双击文章后，将自动打开IE浏览器阅读该文章内容。

在博客通中默认收藏了大多数热门的RSS频道，我们也可以手动添加收藏自己喜爱的RSS频道，让MSN变成一个博客收藏夹。利用博客通添加RSS频道非常方便，在IE浏览器中打开某个博客页面后，右键点击频道的XML链接，在弹出菜单中选择“将链接添加到Msn Rss频道”。选中的频道就会自动添加到博客通的RSS频道列表中。

2.MSN也玩RSS搜索

MSN上自带了一个信息搜索功能，不过可能没有多少用户喜欢使用MSN搜索，用户要搜索也首先想到的是Google、百度之类的搜索引擎。不过安装了博客通以后，MSN的搜索功能就强大了许多，我们可以在MSN中直接搜索RSS信息。例如我们想要在各种RSS资源中查找有关“博客”的信息，可展开MSN中的博客通标签，在工具栏中的RSS搜索框中输入搜索关键词“博客”。点击搜索按钮，在下方的频道列表中将出现一个新的频道名称“新闻标题搜索_博客_按时间排序”，点击频道名称旁的刷新按钮后，就可显示所有搜索到的博客文章了（图1）。

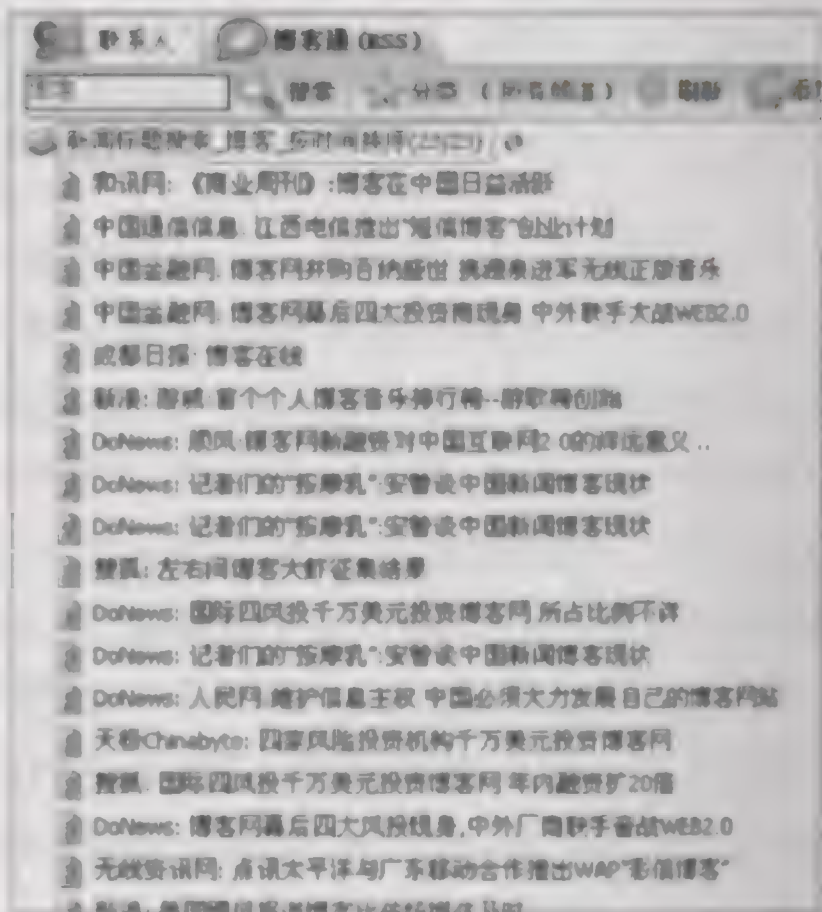


图1

3.向好友推荐自己的博客

首先把推荐给好友的频道或文章添加到博客通的RSS列表中，其次右键点击某个频道或文章，在弹出菜单中选择“推荐该频道/文章给好友”命令，打开好友设置对话框。在对话框中显示了所有在线的MSN好友，选定好友后，点击确定按钮将会自动打开MSN好友聊天窗口，向好友发送定制的频道或文章推荐信息。



二、"狗狗"也来玩博客

一向被微软视为竞争对手的Google，最近发布的一款博客小工具Blogger for Word，可以让用户直接将Word文档贴入自己的博客中，终于满足了习惯使用Word的博客用户。安装了Blogger for Word后，打开Word程序将看到工具栏上多出了一排Blogger工具按钮。下面就来完成用Word发布博客日志之旅吧！

1.设置博客登录

点击Blogger工具栏中的"Blogger Settings"按钮，打开设置对话框，选择"Settings"标签，在这里可以设置登录Blog的用户名和密码（图2）。由于Blogger for Word是针对Google Blog用户提供的，因此只有Google Blog用户才能使用该工具。如果还没有申请Google Blog，可以点击设置界面中的"Sign up for a free account"按钮，连接Google Blog网站申请一个合法的用户名。

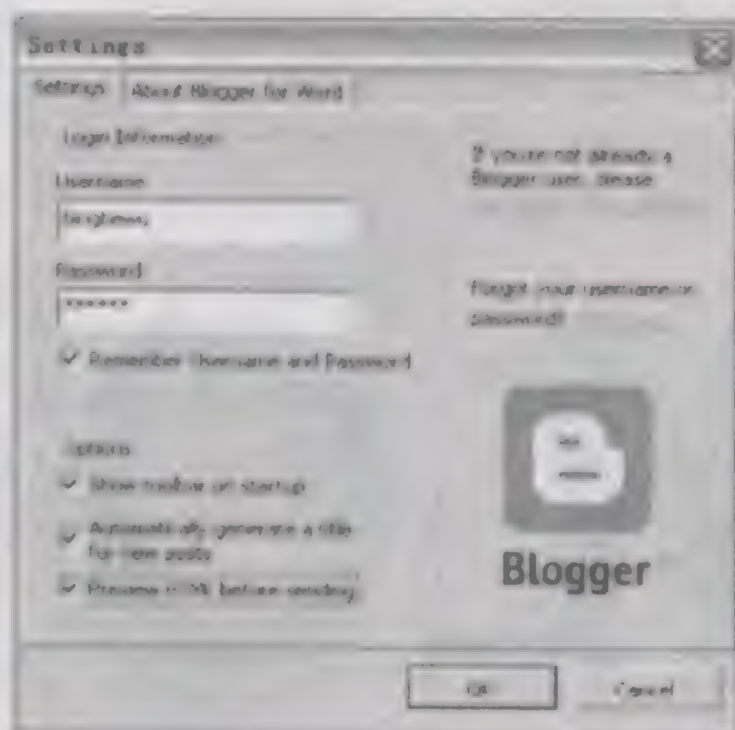


图2

2.保存博客日志

撰写完日志后，可以先将日志以草稿形式保存在博客网站上，方便以后进行修改。点击工具栏上的"Save as Draft"按钮，在保存草稿对话框中输入日志标题并选择博客站点名称，点击"Update"按钮即可。

3.发布博客日志

将日志修改并保存完毕后，就可以将日志发布到博客站点上了。点击工具栏中的"Publish"按钮，在弹出的日志发布窗口中输入日志标题并选择博客站点，然后点击"Publish as a new"按钮，就可将Word中的文档作为一篇新日志发布到博客站点上。

4.修改网站上的日志

使用Blogger for Word还可以方便地修改网站上的日志。点击工具栏中的"Open Post"按钮，打开日志选择对话框，点击"Blogger.com"标签，选择博客站点后，将显示站点上已有的日志列表。在"Local Files"标签中，可以选择本地编辑过的日志进行修改。选定日志并进行修改后，再次点击工具栏上的"Publish"按钮，在日志发布对话框中点击"Update"按钮，就可以更新站点上同一标题名的日志了。



三、Rabo，离线写博客

中国博客网（http://www.blogcn.com/）专注于为普通博客用户提供服务，其推出的博客客户端工具"Rabo"让人耳目一新。Rabo是一个博客客户端程序，它除了具有普通RSS浏览器的功能，还可在用户端撰写与管理博客上的日志。除此之外Rabo还有其它许多强大的功能，如日志备份、上传图片、我的相册、我的好友、博客订阅等等。

1.注册博客

与Blogger for Word一样，Rabo只支持开发者站点所发布的博客内容，因此首先需要点击登录窗口中的"新注册"按钮，到博客中国申请一个Blog空间。首先要求选择数据存放路径，使用默认的路径即可。然后打开Rabo客户端程序界面，在中间的浏览窗口可以看到个人的博客站点，左侧有个人博客操作栏、好友列表和博客收藏夹等。在中间浏览窗口上有"显示列表"栏，根据选择项目不同显示具体的信息。

2.离线写日志

与Google的Blogger for Word相比，Rabo拥有更强大的日志格式设置功能，并可很容易地上传图片。点击菜单"日志"→"写日志"命令，打开日志撰写窗口即可离线撰写日志了。撰写完日志后，点击"保存并发表"按钮，即可将日志发布到自己的博客站点上了，可返回程序主界面中的浏览窗口中查看。

3.远程管理博客日志

在Rabo程序界面左侧边栏"我的博客"中，可以展开"本地日志"，查看到本地已发表和未发表的日志。右键点击列表中的日志，可对已发表的日志进行修改，或者发表已保存在本地的评论（图3）。右键点击侧边栏中的"备份的日志"，在弹出菜单中选择"备份日志"命令，打开备份日志窗口。在"时间段"处指定时间，点击"从网上获取日志列表"按钮，在下方的窗口中就会列表显示指定时间段内发表的日志。点击"备份日志"按钮，就可以将日志备份到本地了。

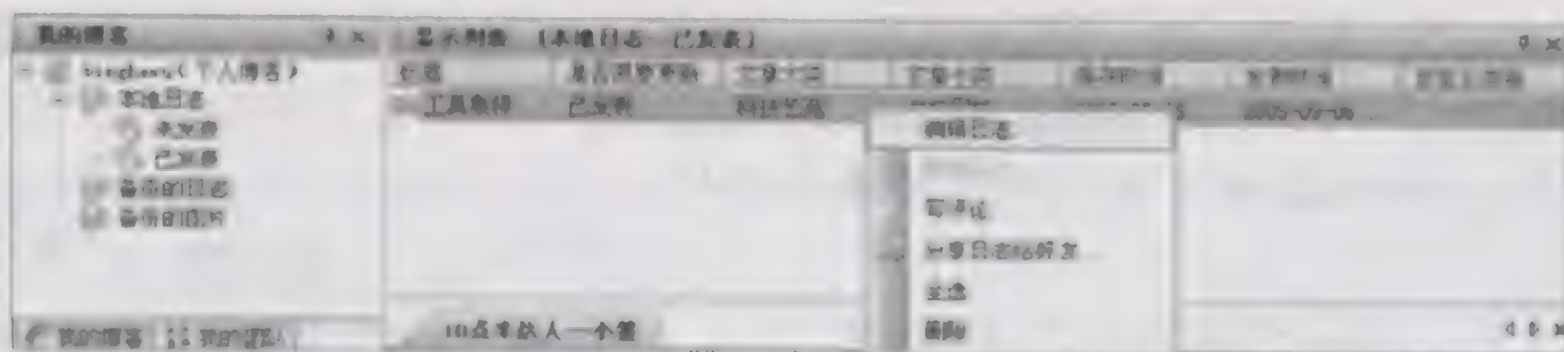


图3

4.日志收藏与分享

Rabo也是一个方便的RSS浏览器，点击菜单"日志"→"订阅RSS

或日志”命令，打开日志和RSS添加对话框。在其中输入收藏名称及链接地址，并设置所属分类，点击“订阅”按钮即可。在“我的订阅”侧边栏中选择订阅的频道或站点后，就能在浏览窗口上方的“显示列表”中查看到更新的日志列表。右键点击列表中的日志，选择“收藏日志”命令，即可将日志添加到左侧边栏的“我的收藏和分享”中。

在日志列表中点击某个日志，选择右键菜单中“分享日志给好友”命令，就可将日志推荐给好友了。当然我们也能接收到好友推荐过来的日志内容，只需点击菜单“日志”→“收取分享日志”命令即可接收好友共享的日志了。

娱乐博客 ent blog

四、BT博客，娱乐无极限

BT的出现使得各种软件与影视音乐等文件的共享，变得异乎寻常的广泛，但是使用BT共享文件需要安装BT客户端，还要制作发布和下载种子文件等。在综合BT优势、弥补其劣势的情况下，BT博客作为一种全新的博客发布和BT下载方式而出现。

BT博客将传统BLOG与软件相结合，无需要客户端，直接将影视文件等发布到博客上做BT种子，并且可以直接点击下载，成为“一键做种的BT，有声有色的Blog”的博客应用新方式。

1.安装blogtorrent插件

在使用BT博客下载共享影视文件前，首先要注册一个BT博客用户帐号，登录“http://bt.blogchina.com/register/”后按照页面提示进行注册即可。注册成功后，在提示页面可下载安装BT博客插件“BlogTorrent”。然后访问BT博客网站“http://bt.blogchina.com”，点击“登录我的博客”，输入用户名和密码即可登录个人的娱乐BT博客。

2.一键做种，博客发布BT种子

登录个人博客后，点击页面左侧“种子管理”项中的“发布种子”，打开发布BT种子页面（图4）。在“种子名称”中输入要上传共享的文件名；在“资源种类”选择上传单个文件或者整个目录；在“文件格式”指明要上传文件的格式，并设置文件“所属分类”。在“种子相关介绍”中为发布的种子添加介绍文章。

填写完成后，点击“提交”按钮，提示种子信息保存，并弹出一个下载对话框。点击“打开”按钮，在弹出的新窗口中浏览指定要上传的文件或目录，点击“确定”之后，系统开始自动创建torrent文件并做种。在做种的过程中，不能关闭blogtorrent的小窗口，否则将会中断做种。

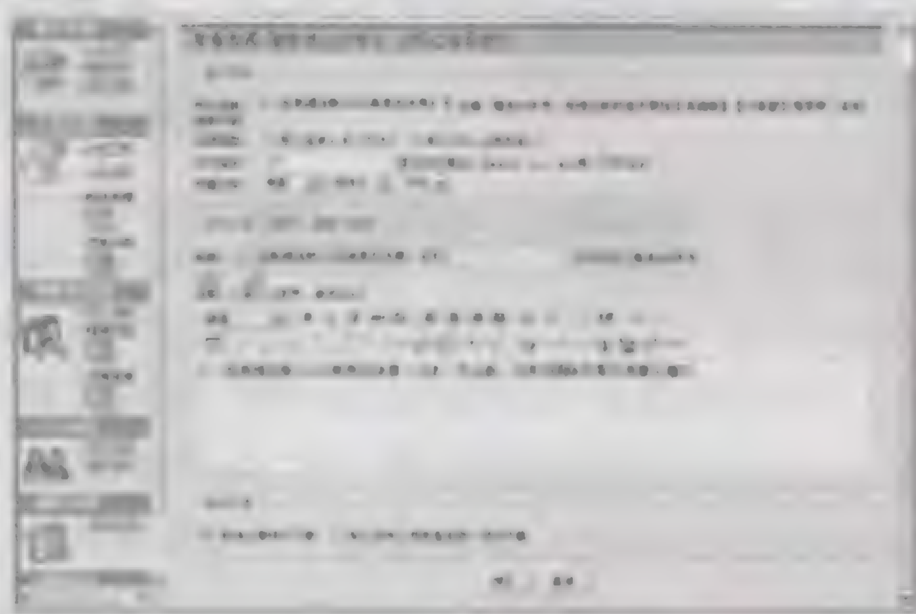


图4

BOKEE 博客网

五、博客上玩游戏



图5

博客网最新推出了一个在线游戏的插件“H5游戏”，可让网站上的博客用户们进行各种游戏对战。博客网在线游戏采用了“不注册、不登录、不累计积分”的方式，让网络游戏走向真正的休闲化，并且可以通过MSN或者QQ直接发送游戏网页链接，就能邀请任意好朋友一起对战游戏。

下载安装博客网的H5游戏客户端插件后，登录博客网选择游戏频道（http://game.bokee.com/h5/），在这里有大量的休闲娱乐游戏可以选择（图5）。点击网页上的某个游戏后，即可调用H5客户端打开游戏。点击界面中的“邀请好友”按钮，即可自动将游戏网址复制到剪切板上，将游戏链接粘贴到QQ、MSN、雅虎通之类的聊天软件中发送给好友。好友点击链接后，就可以与发送者进行游戏了。也可以直接点击界面中的“随机配对”按钮，由博客网站随机分配游戏对手。

结语

博客早已从初期的“精英书写”转变成了大众化的网络娱乐方式，无数插件如雨后春笋般地涌现于网络上，为用户带来更多选择性。但是插件的最大问题就是局限性，很多插件只能编辑在开发者的网站所发布的博客内容上，通用性并不强，也就影响了插件的使用范围。

网罗天下

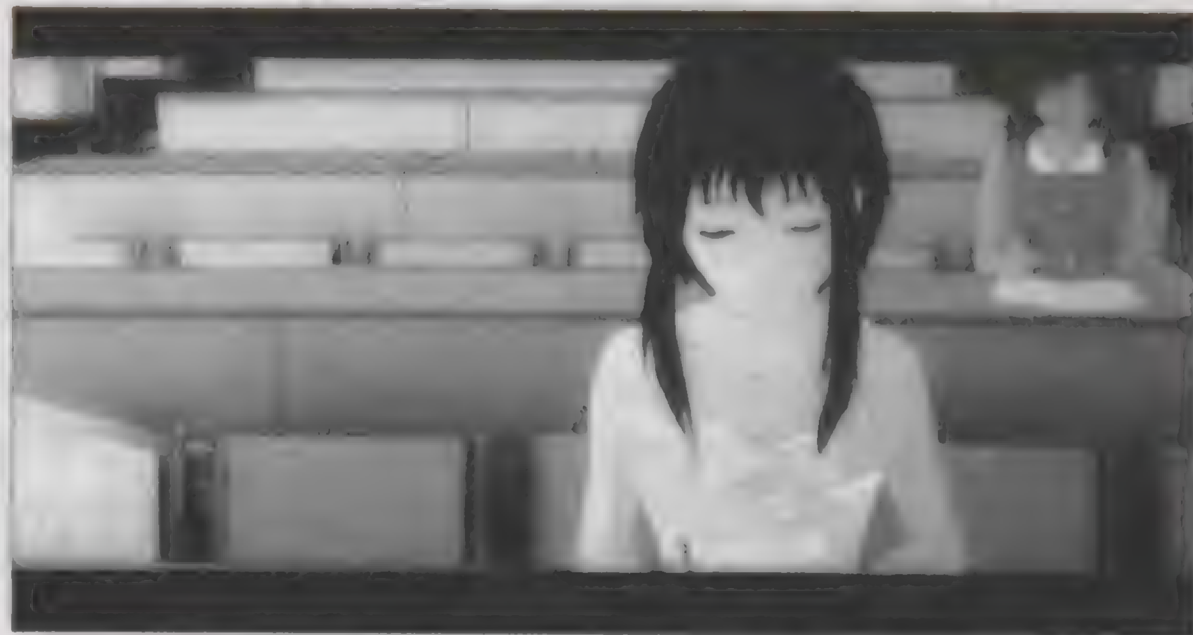
■北京 哈里菠萝

"金闪客"网络动画年度盛典是第一个全国范围内的网络动画作品电视展播，专门针对年度中国网络动画行业中的"作品、卡通形象、人物、机构、技术"等作全面展示。2005"金闪客"网络动画年度盛典由山东卫视、闪客帝国网站联合主办，力争打造中国最具影响力的年度网络动画盛典。以下是部分入围作品。



年度网络动画片之《女孩你的一分钟有多长》（节选）

http://5.flashempire.com/play.php?id=159&awardtype=0



本作品依靠人物情感的细腻刻画和剧情的丰富表现力入围，这里节选的是第四集。其实仔细追寻该系列剧的每一集，可以看出每一个人物的塑造（尤其是男女主人公）重点在其情感归依上，人物间的心灵碰撞相得益彰地彼此烘托。特别是在细节处理上，内在的"真"与外露的"假"相互依存，形成了短片情节发展的盾与矛。本节选更是达到了剧情上一个高潮，真挚而强烈的交锋时时鞭挞着观众的情绪，心情随剧情之起落，体现了其无形的表现力。





年度网络动画外语片之BOB's life

http://5.flashempire.com/play.php?id=805&awardtype=0

你相信"命运"吗？古人云："人其一生是逃不过命运安排的。"也有高人曰："命运就如同明天一样，没有谁会知道自己的明天将会发生什么事。诚然，无数个昨天也同样是命运。"其实不管命运是否存在，只要你的一生经历过喜怒哀乐、悲欢离合，那么你的人生就没有什么遗憾了。本短片以一种近乎残酷的黑色幽默方式告诉了我们，什么是命运，什么是真正的人生，请珍惜自己的人生。



年度网络卡通形象之BoBo&ToTo

http://5.flashempire.com/play.php?id=281&awardtype=0



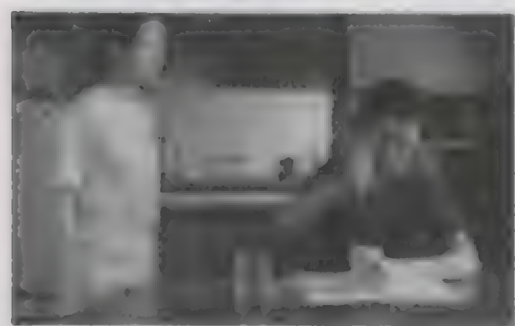
按照作者的解释，BoBo&ToTo这一对"活宝"的诞生完全是机缘巧合。熊猫是中国的国宝，而今年是乙酉年，属相为鸡。于是，便有了BoBo&ToTo这两个可爱的宝贝啦。



第十四届亚太地区电视类广告大奖精品赏析

http://www.runzhang.blogchina.com/176951.html

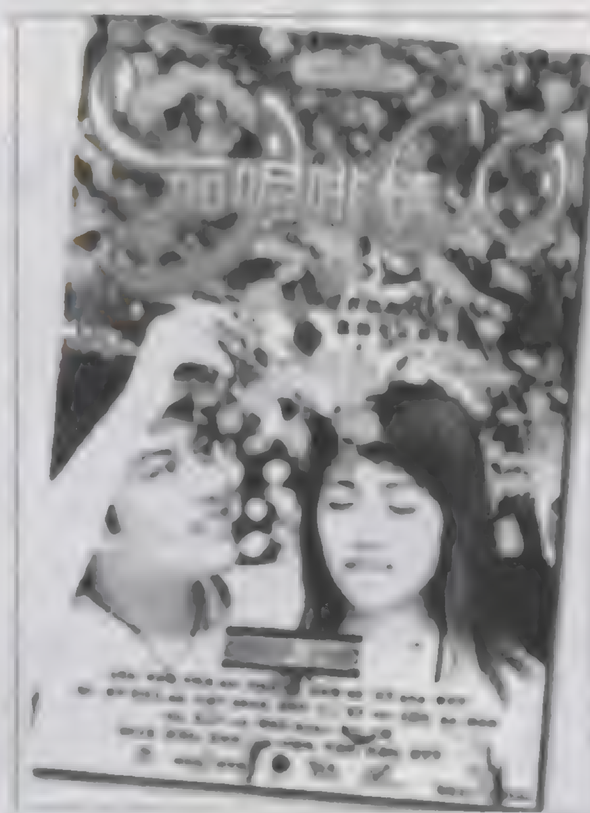
别误会，笔者可不是广告爱好者——想想看《超级女声》时电视台那铺天盖地的广告吧，我都有把电视砸了的冲动。Why？因为它们少了广告的灵魂——创意。也许产生一个绝妙创意的念头会让你联想到一个灯泡在头顶亮起来的画面，于是你便有种欣喜若狂的表情浮现在脸上“Oh！That's a good idea”。普通的广告跟具有创意的革新性广告是有天壤之别的。不信？第十四届亚太地区电视类广告大奖的十大入围作品将带你进入一个奇妙的广告世界，让你不由得惊叹——天啊，原来广告也能这样！领略一下广告天才们通过头脑风暴创造出来的神作吧！





高校DV巅峰作《我的女友叫小薇》（三步曲）

http://www.pconline.com.cn/digital/dv/zhuanti/050417dz/

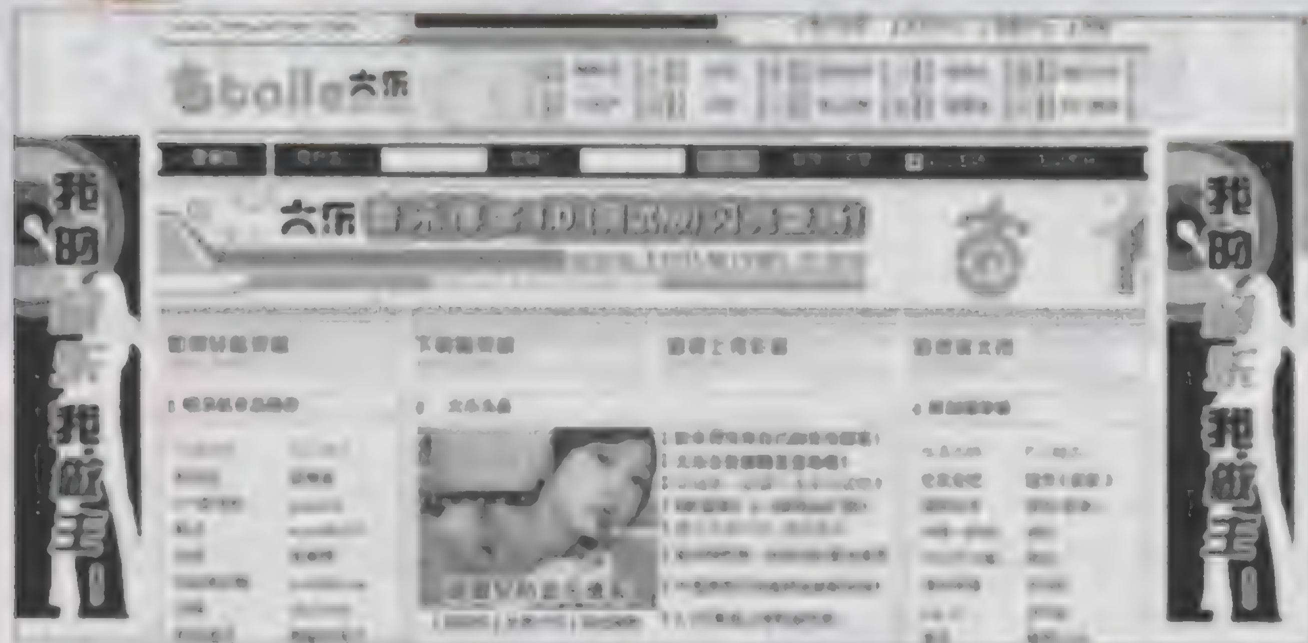


制作校园DV剧是近几年来风靡全国高校的时尚活动，笔者也乐此不疲。初看《我1》时完全视其为流行文化肤浅直白的代表，久看之下也只觉得演员平易近人的扮相有些意思。但《我2》出来之后不禁对其刮目相看，甚至对这系列剧本身也有了新的认识。剧中的道具布景与镜头运用应当说比其他各地高校的DV表现都要成熟，人物刻画上明显有通俗化、动作化的趋向，就其观赏性而言，与《清华夜话》甚至《流年飘飘》相比也不遑多让。《我3》原创的主题曲与表演愈为纯熟的男主角、清新可人的女主角更为它增色不少——当初我在大学的时候怎么就没遇见这等好事呢～



“超级女声”集中营——太乐网

http://www.tailenet.com/



而今，“超级女声”这个金字招牌，1个字就值1亿。其实说白了，超级女声无非是贴近真实的“俗”，并非远离人性的“雅”。天大地大我最大，想唱就唱，为歌唱而歌唱，为自己而歌唱。虽然2005“超级女声”的歌声已经离我们渐渐远去，但是承载梦想的平台并不只有商业运作下的湖南卫视。“太乐网”——号称中国原创音乐聚集地和未来音乐之星的摇篮，在这里你能感受到“类超级女声”的青涩心情——就像在普通的日子里吃一颗不成熟的酸梅一样，特爽。通过首页上的“大生产7日人气排行榜”，你能够对比出许许多多有特色的演唱风格。在太乐网里，“以唱为本”决不是虚无的抽象，而是有血有肉的人。



ZWA格斗系列2005年度精品MV

http://download.91.com/newhtm/71/page_281071.htm



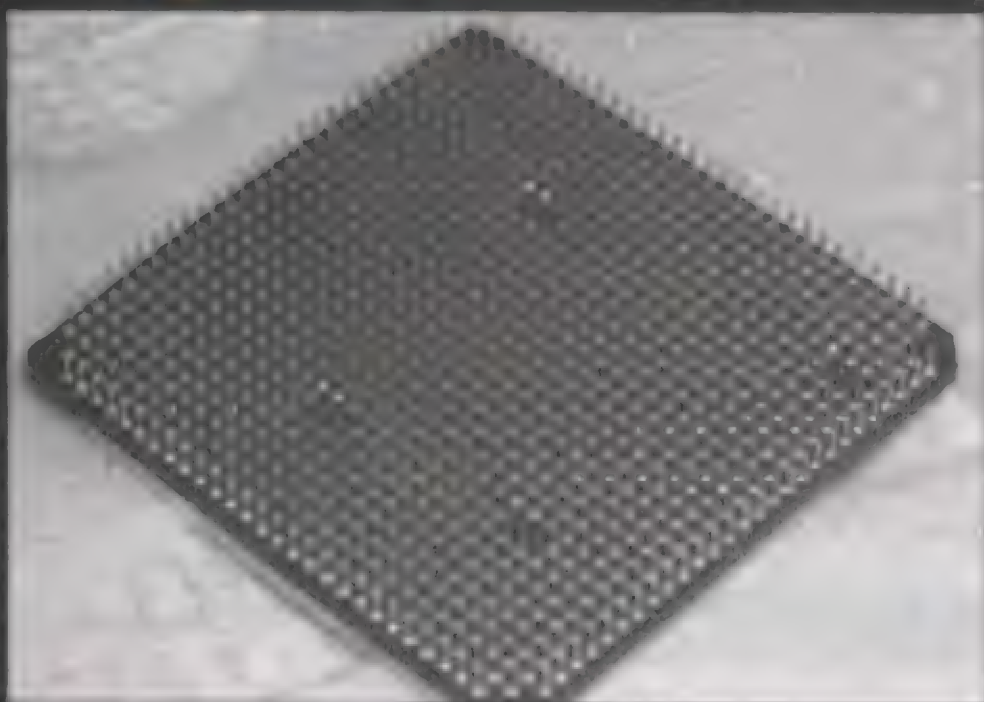
格斗游戏我全情投入过的有两款，《拳皇》和《侍魂》。作为成功的格斗游戏当然离不开Fans的宣传，MV可以被称为格斗游戏宣传方式中的最佳途径。发这个MV有3层寓意：第一，当然是好东东肥水不流外人田。第二，是缅怀过去那些为苦练连续技而付出的光阴。第三，笔者觉得这个MV的编辑手法是很特别的，值得广大MV爱好者学习。要展示连续技的魅力，其实只要把格斗的精髓配合唯美的音乐展现出来足矣，不需要每次都把连续技从头打到底。本作融合了数款格斗游戏与数十首流行音乐（其中还穿插有广告与昔日任天堂的经典游戏片段），欣赏完这个MV后，笔者认为即使是格斗盲也不得不为其华美的剪辑所折服。

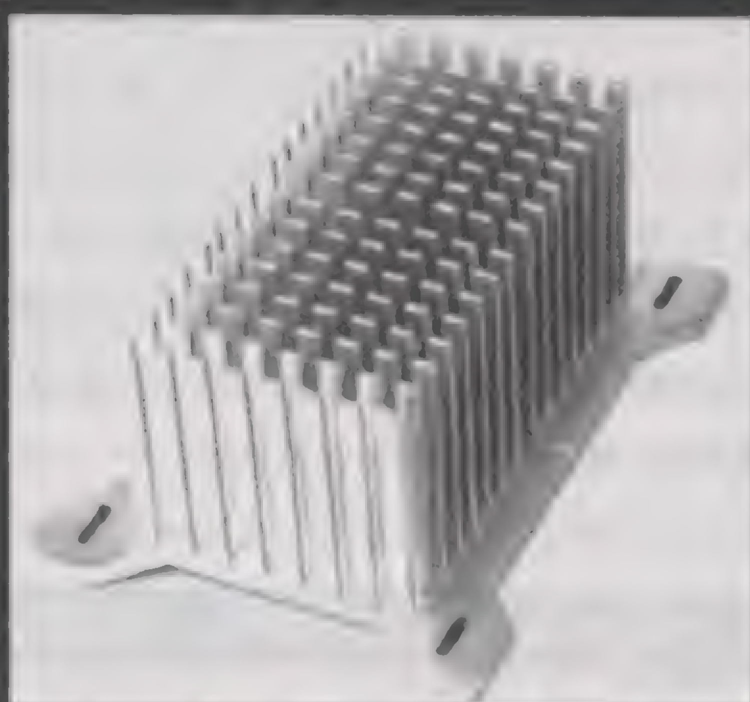
"过家家"是一种过去儿童喜欢玩的游戏，儿童们通过这种游戏模仿日常生活，逐渐学到新知。CPU超频好比"过家家"一样，它简单、有趣、实用，也能从中学到许多相关的基础硬件知识。

虽然本刊以前也刊载过一些超频文章，但时过境迁，随着新读者不断加入，新一代CPU（处理器）不断推出，人们对超频的认知也在不断更新，所以本文就结合超频的基础知识，再次带你走进主流CPU的超频世界。

编者特别说明：超频虽然能显著提升系统性能，但不当或过度超频很可能会给CPU乃至主板等周边设备造成无法恢复的损伤，因此本文仅推荐给有经验的DIY爱好者参考，动手前务必慎重。

电脑"过家家"







——CPU超频新谈

■四川 一居

预备课——CPU超频基础知识

什么是超频？超频就是利用CPU标准工作频率的余量（CPU在封装前标称时，为保证稳定性一般会留出频率余量），人为地使其工作频率高于额定频率，并能稳定工作，以提高系统性能。以Intel赛扬D（Celeron D）320为例，其额定频率是2.4GHz，如果将频率提升高于2.4GHz就是超频。

在玩超频前需要先明白几个概念

1.CPU"主频"="外频"×"倍频"

CPU主频就是CPU工作时的时钟频率，例如P4C 2.4GHz处理器，2.4GHz（2400MHz）就是CPU主频。同核心同系列的处理器主频越高，速度越快。

CPU的外频也就是其外部时钟频率，主流CPU的标准外频主要有100MHz（PⅢ/赛扬Ⅱ/赛扬Ⅲ、老Athlon、老P4/赛扬4等处理器）、133MHz、166MHz、200MHz（参见下文）等几种。

倍频则是指CPU外频与主频相差的倍数。例如Intel Celeron D 331处理器，实际频率2.66GHz，外频为133MHz，所以其倍频为20×（2600MHz主频÷133MHz外频=20倍频）；而AMD Sempron 2500+ 754针处理器的主频为1400MHz，外频为200MHz，所以倍频为7×。

CPU超频就是通过提高外频或倍频来提高CPU主频，从而提升其性能。

2.主流CPU外频和FSB（前端总线）对应关系

在CPU参数中还有个前端总线（Front Side Bus，FSB）的概念，很多人常将其和外频混为一谈。前端总线是连接CPU和北桥的总线，外频决定了前端总线的频率/带宽，只有在老Athlon、PⅢ及以前的CPU平台上，前端总线频率才和外频相等（例如"图拉丁"核心赛扬处理器，其外频和FSB都是100MHz），而在这之后的处理器中外频和前端总线并不相同（通常FSB会是外频的偶数倍）。为方便大家辨别和理解，下面列出主流CPU的外频和前端总线频率的对应关系。

Intel处理器

"Willamette"核心、Socket 478接口的Pentium 4（P4）和P4赛扬（赛扬4）处理器，采用0.18μm制造工艺，外频为100MHz，前端总线频率为400MHz。

"Northwood"核心P4采用更先进的0.13μm制造工艺，其中Northwood核心赛扬4采用100MHz外频、400MHz FSB，主频2.0～2.8GHz；P4"A"为100MHz外频、400MHz FSB，主频1.6～2.8GHz；P4"B"则是133MHz外频、533MHz FSB，主频2.26～3.06GHz；P4"C"是200MHz外频、800MHz FSB，主频2.4GHz以上。

"Prescott"核心的P4有Socket478/LGA775接口，0.09μm制造工艺、200MHz外频、800MHz FSB（Prescott核心也有133MHz外频、533MHz FSB的处理器，如2.4A/2.8A及P4 505/506、P4 515/516等）。

"Prescott"核心的赛扬也有Socket478/LGA775接口，包含"赛扬D、赛扬D-J和赛扬D EM64T"等，二级缓存256kB，133MHz外频、533MHz FSB。

AMD处理器

AMD Athlon/Athlon XP系列的前端总线频率是CPU外频的两倍，Athlon XP有"Palomino"核心（133MHz外频、266MHz FSB）、"Thoroughbred"核心（又分为T-A和T-B两种，分别是133/166MHz外频、266/333MHz FSB）、"Barton"核心（二级缓存增倍为512kB，有166/200MHz外频，FSB频率为333/400MHz）、"Thorton"核心（外频133MHz、FSB为266MHz）等。第三代Duron分别是"Spitfire/Morgan（100MHz外频、200MHz FSB）"核心、"Applebred（133MHz外频、266MHz FSB）"等；462针"Sempron（闪龙）"则采用166MHz外频，333MHz的FSB。

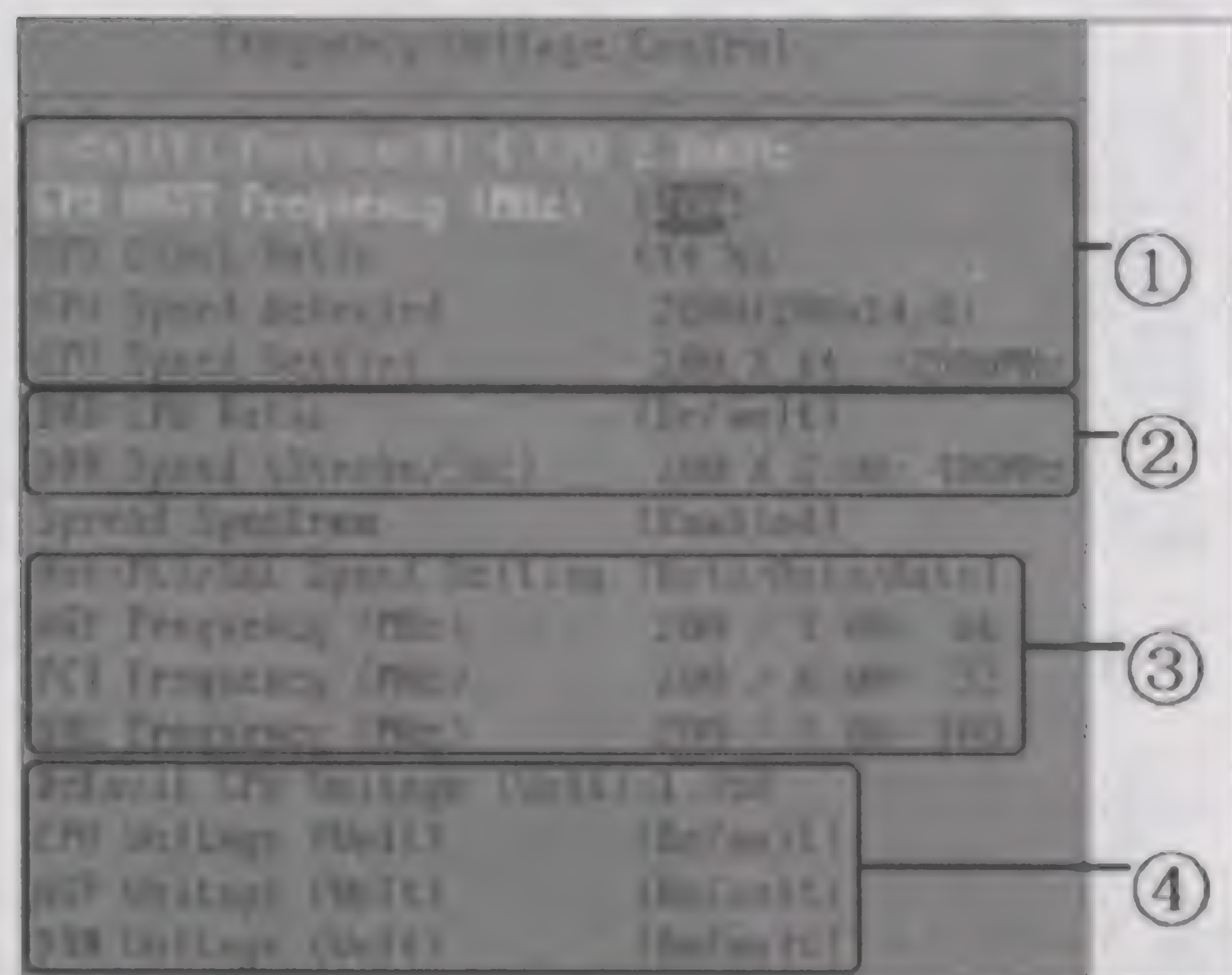
AMD的K8系列处理器由于内置内存控制器，所以在CPU与北桥、内存之间的带宽上已不再受传统的外频制约，所以提出了更新的HyperTransport（HT）总线概念。Socket754接口Sempron/Athlon 64的外频为200MHz、HT总线频率为800MHz；Socket939接口Athlon 64外频为200MHz、HT总线频率为1000MHz；Athlon 64 X2的外频为200MHz、HT总线频率为1000MHz。

此外还有P4EE、Athlon 64 FX 5X等处理器，这类产品个人用户较少选用，本文就不一一列举。

试着动手——CPU超频基本功

1.BIOS中超外频

目前除少数CPU可直接调整倍频超频外（如一些CPU的早期版本、可通过金桥破解倍频的Athlon XP系列、移动版处理器等），主流CPU都对倍频进行了锁定，所以超频时只能通过调节外频来提高CPU主频。PⅢ年代以前的早期主板和CPU，无论超外频或超倍频，都是通过主板跳线或DIP开关来实现的，而现在的主板都支持"免跳线"功能，只需在BIOS中设定外频即可。



BIOS中的频率设定界面，①CPU频率设定；②内存频率和分频设定；③AGP/PCI/PCI-E频率同步与锁定设定；④CPU、AGP、DDR电压设定

启动电脑后进入主板BIOS中找到外频选项，如Frequency/Voltage Control（频率及电压控制）选项中一般会提供外频、倍频和电压的设置功能。

在External Clock（CPU外频选择）等类似选项中可对调整外频，可选的标准外频有100、133、166、200MHz等，也有非标准外频。

实际超频时，可将CPU的外频先提高一档（如133MHz→166MHz），看能否正常开机和稳定运转，如能则表明超频成功；如不能，可用非标准外频或线性超频试试。

如果外频提升到一定幅度时系统不太稳定，可在BIOS的Core Voltage（CPU内核电压）中稍微调高一下CPU核心电压，很多主板能以每档0.025V/0.05V/0.1V或更低的幅度调节，以利于超频。如果增加电压还是不行，则建议以1－5MHz的幅度下调外频逐一尝试。调节电压时一定要量力而行，增加幅度以不超过CPU标准电压的10%为宜，以免电压过高损坏CPU，得不偿失。

要知道，CPU的超频能力是有个体差异的，一般来说，能超的CPU不加电压也能超，而部分CPU稍加电压也能超，但加的这个电压不应高于CPU标准电压的5%；不能超的CPU，在没有强力散热设备的情况下，就算加10%左右乃至更高的电压，多半还是不能超，反而可能

线性超频

主板多支持线性超频和多分频，可在BIOS中以1MHz递增来增加外频，如从200、201、202……一直到CPU所能达到的最高限。虽然目前桌面CPU的外频最高只有200MHz，但许多主板中最高已可调300MHz以上，为超频提供了方便。

分频和频率锁定技术

AGP、PCI设备的标准工作频率分别为66和33MHz，但外频已从早期的33MHz提升到200MHz，让AGP、PCI设备随同CPU在高频率下，肯定将造成系统不稳定甚至危害硬件。这时“分频”就是很有必要的，例如PCI设备在外频133MHz时，采用4分频（4：2：1），133/4＝33MHz；外频166MHz时，采用5分频，166/5＝33MHz；200外频时，采用6分频（6：2：1），200/6＝33MHz。而部分芯片组/主板支持的频率锁定技术更妙，不管设定何种外频，主板都会将AGP/PCI频率锁定在66/33MHz。

新的PCI-Express总线也一样，外频提升PCI-E频率也会随之提升，所以需要将频率锁定在PCI-E显卡所能承受的100MHz极限。

因此损坏CPU，特别是在对Prescott核心这样高发热量的CPU超频时。提升CPU核心电压对Prescott核心CPU超频的帮助并不很大，且还会产生供电与散热的问题，一般不建议对此类CPU加电压超频。

另外，提升CPU外频后，AGP/PCI总线频率也会随之提高，可能让相关部件不能正常工作，所以要使用非标准外频，应尽量把AGP和PCI频率固定在66/33MHz。对于没有AGP/PCI固定频率设置的主板，最好使用多分频：对于赛扬D和Socekt A闪龙来说，如果主板采用PCI 6分频，即使外频达到200MHz，PCI设备依旧可保证在33MHz下工作；而对外频已达200MHz的P4C/E、Athlon 64来说，要想很好地超频，应选择具备7分频、8分频或支持AGP/PCI频率锁定功能（锁定在66/33MHz）的主板。

AMD K8用户可自行调节HT总线频率寻找最优组合超频，由于HT总线频率等于CPU外频×设置值（754针Sempron默认值一般为4，939针Athlon 64一般为5），所以超高外频时应避免超出主板HT总线支持范围，可将设置值调为3或2（一般有1、2、3、4、5几个值可调）。

对于DDR400乃至DDR500以上内存的分频设置，首选默认的DDR和外频同步1：1的设置（可将CL设为3等），以尽可能获得高性能。如内存因频率过高不能正常运行（常表现为启动时机箱喇叭报错或运行中花屏等），可选择内存异步及4：5等分频设置。

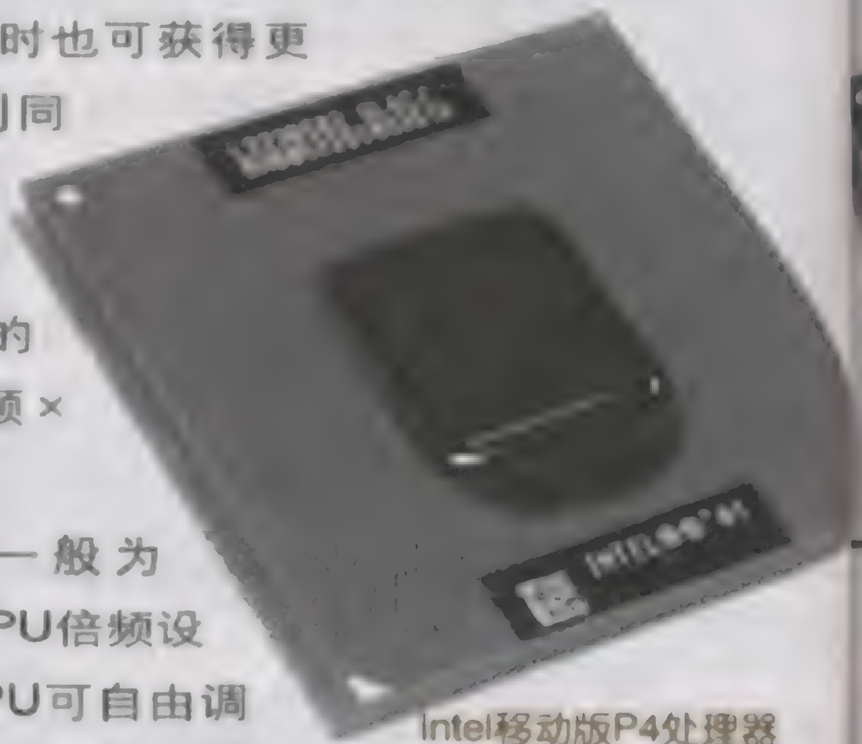
目前一些主板BIOS中集成了智能调整外频的功能，超频幅度多限定在CPU所能接受的合理超频范围内，比常规超频更方便和安全。常见的有华硕AI OverClocking、微星D.O.T（动态超频技术）等。以微星D.O.T技术为例，它可根据程序执行时的CPU占用率侦测其负载高低，以调整CPU的运行频率，在BIOS中有“D.O.T Range”选项，在Private、Sergeant、Captain、Colonel、General和Commander几个选项（超频幅度由低到高）中按需作出选择即可。

2.BIOS中超倍频



如果你的主板不支持线性超频、AGP/PCI频率锁定，在高倍频下再用超外频来大幅提升CPU频率比较困难，这时可改变CPU倍频来超频。

超倍频（注意，提升或降低都可以采用）比超外频更稳定，因为它没有改变外频（不会因外频过高造成系统不稳定），同时也可获得更高标准的外频（同系列同主频的CPU，外频越高系统性能越高，如“200MHz外频×10”的性能强于“100MHz外频×20”）。



Intel移动版P4处理器

倍频设置的选项一般为“CPU Clock Ratio（CPU倍频设定）”，未锁倍频的CPU可自由调整，但目前这样的CPU已经很少了。

①如果想超倍频，可选用没有锁倍频的CPU，如移动版处理器。而Athlon XP系列可通过手工方法破解金桥，以达到调整倍频的目的。

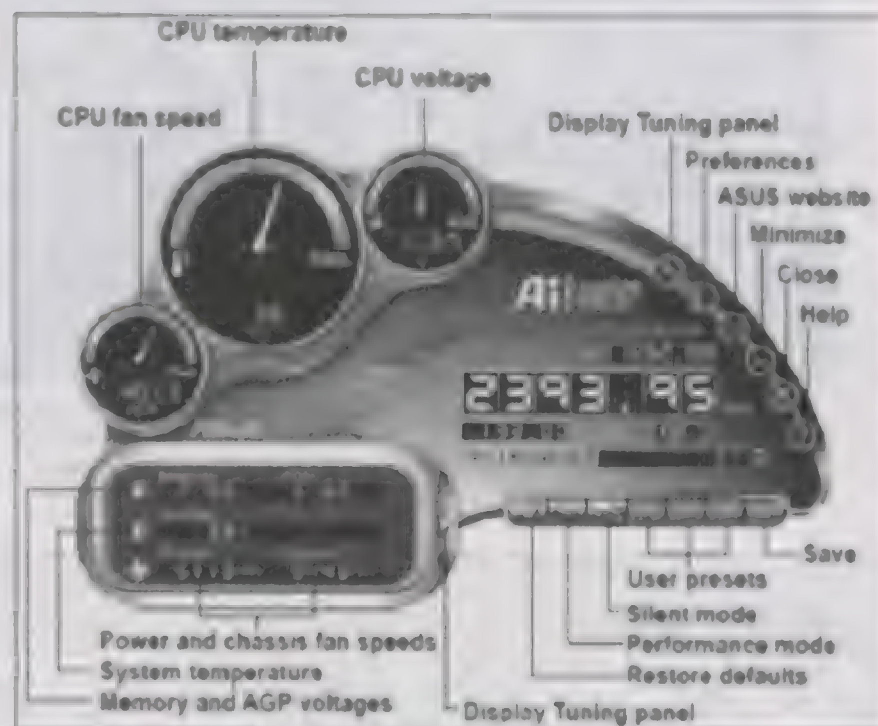
②主板破解倍频。一些厂商推出过可“破解”AMD/Intel CPU倍频的主板，一般都支持5-Bits FID（5位倍频信号），通过控制芯片（如ATXP5等）调整CPU倍频。

超频利器“移动版CPU”

笔记本电脑通常用的是移动版（Mobile）CPU，其制造工艺往往比同时代的台式机CPU更先进，且也注重发热量和功耗的控制，因此超频性能也比较好。市场上的移动版CPU虽然来源不太正规，但一般没锁倍频，容易超频，且L2 cache比台式机版本多一倍，性能更好（如赛扬4-M和赛扬4）。此外，Intel的P4/赛扬、AMD的Athlon XP-M、Mobile Athlon 64/Sempron等和台式机版本采用了相同接口。

3.软件超频

通过改变时钟芯片中部分寄存器数值，来改变系统总线频率及外频。由于超频软件直接在Windows下进行，不仅更直观简便，且更



华硕AI Booster超频软件



具可控性，如果超频不成功，只要重启计算机，频率便会自动恢复到原来数值。

除Clockgen、SoftFSB、CPUFSB等CPU超频软件外，各主板厂商提供的超频软件更显实用，功能也更为强大。常见的有华硕AI Booster、技嘉EasyTune4、升技OC Guru等。以华硕的“AI Booster”为例，它除具备完整的系统监控功能外，还能在Windows 2000/XP下直接调节CPU外频与倍频，CPU/AGP/内存的工作电压、CPU风扇控制（自动或手动，可选0～15级），并可保存3组超频设置，支持自动超频及降频。

●**小提示**：注意超频安全——不要盲目将CPU核心电压提高过额定10%，并应在BIOS中将CPU自动保护或关机温度设定在65～75℃之间，如果CPU温度过高，电脑将自动关机或重启，以保证CPU不至于因高温而烧毁。

进阶学习——了解CPU超频成功的主要因素



1.CPU自身可超性是关键

多年来，厂商们为市场需要，更喜欢强调主板、风扇、电源等是影响CPU超频成功与否的最重要因素，但事实并非完全如此。上述因素固然重要，但最关键的因素还在于CPU自身的潜质，以下观点可供参考。

（1）观点一：加钱也要买包超的CPU

就算是同一时期生产的CPU，超频能力也可能会有很大差异。许多商家提供了经过挑选的容易超频的CPU，加价20～100元左右出售（依CPU自身档次而定）。一般来说，如果加价幅度在10%以内，选择包超的CPU，比花重金在主板、风扇、电源等配件上更显实用。

（2）观点二：低倍频、低外频和高倍频

一般来说，同核心的CPU频率越低，超频潜力越大。如赛扬D就有310/315/320……/350等型号，频率分别为2.13/2.26/2.4……/3.2GHz，其中赛扬310、315、320可超性比赛扬340以上的型号普遍要好。

同核心CPU的倍频越低就越容易超外频，例如选择Socekt754 Sempron时，可优先选择倍频较低的2500+/2600+（1.4/1.6GHz，7/8倍频），它们可较容易地超到更高外频（如300MHz）；在选择Athlon 64 939针系列产品时，3000+等就比3800+等更容易获得高外频；赛扬D系列中310、315、320等型号都更容易超频；而“Prescott”核心P4可选择2.8E（2.8GHz）、530/630（3.0GHz）等。

由于超外频时，我们是把较低外频调整为较高外频，所以对追求超频性价比的用户来说，同核心CPU中最好选择外频不太高的型号，这样就算是用低价800MHz主板（如i848、PT800、i915PL）+CPU套装风扇+一般DDR400内存，也能让CPU轻松获得较高频率。例如，“Prescott”核心P4既有200MHz外频的，也有133MHz的，比如LGA775接口的P4 506（2.66GHz，850元），133MHz外频，只需将其外频小超到166MHz就能达到3.3GHz的频率。

总体来说，一般超频用户最好谨记同核心处理器中优先选择低倍频、低外频的型号，这样更容易挑出能超、好超的产品。

●**小提示**：超频失败后怎么办？——如果因频率调整过高，不能正常进操作系统，可在BIOS中调低频率或将内存设置异步工作、锁定AGP/PCI频率，或稍加点CPU电压试试；如无法正常点亮机器，清空主板CMOS，重新在BIOS设定频率即可；还有些主板在超频失败后，切断电源再重新开机，便能恢复默认频率。

（3）观点三：新工艺有利于超频

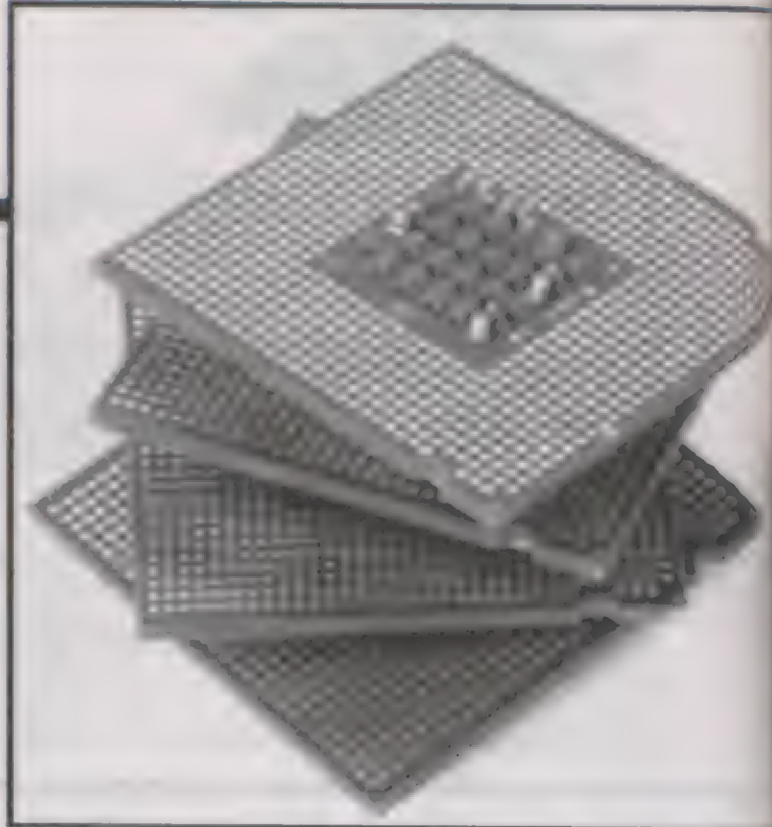
一般来说，制造工艺越先进的CPU越能达到更高频率，而同核心产品中制造日期越近的更容易超频。

例如市场上主流的赛扬D主要有C0、D0、E0三种工艺，英文排列越靠后的超频性越佳，发热量等方面都会有所改进。D0产品中赛扬D 320（2.4GHz）有很大机会超上3.6GHz，而E0产品中像赛扬D 310这样的最低端型号，很多也能超到200MHz外频（3.2GHz）。

AMD主流的Athlon 64 939针系列已陆续推出Clawhammer、NewCastle、Winchester和Venice核心等产品，越靠后的新核心不仅性能越来越强，且功能和超频潜力也越来越好。主流的Venice（威尼斯）核心（即俗称的“E3”工艺）Athlon 64不仅增强了内存控制器，超频潜力也大大提高。最近E6核心的Athlon 64已全面上市，其编号以“BW”结尾（Venice核心Athlon 64编



E3版Athlon 64 3000+识别——其编号为中“ADA3000”表示为Athlon 64 3000+，“BP”代表Venice核心，“LBBLE 0516DPMW”表示批量编号，其中“LBBLE”为生产流水号，“0516DPMW”表示是2005年第16周封装，其他CPU可通过举一反三了解其编号和生产周期。



号最后两位为“BP”，Winchester是“B1”，Newcastle为“BI”，Clawhammer为“AX”），修正了一些原有的Bug，在超频能力方面也不错。

（4）观点四：看超频编号有用吗？

同一个型号的CPU，也会出现不同周期生产的版本可超性不同的情况，所以有经验的超频玩家会在已知超频性很好的CPU编号中挑选，试图找出“超频极品”。

例如，赛扬D系列中工艺为D0、E0的超频性更好，可看CPU上编号来区别，C0的主要有SL7C4（CD 320）及SL7C5（CD 325）编号，而像SL7ND（D0）、SL8R7（E0）编号等就是D0/E0工艺的产品。

再如，Athlon 64 3000+（E3核心）的超频能力普遍不错，外频大都能上到250～266MHz；而如果想挑选到能上300MHz外频的“极品”级3000+，选购时就要留意了，以下编号的CPU很难超到（或加电压也无济于事）这个幅度：0517GPAW、0521APMW、0520BPHW、0523DPMW、0525CPAW、0525CPDW。

表1：网上公布的已知可超300MHz外频的部分Athlon64 3000+编号（仅供参考）

处理器型号	生产流水号	生产周期	超频后频率	超频后电压	散热方式
3000+	CBBLE	0512DPAW	2902MHz	1.500V	AIR风冷
3000+	CBBLE	0512DPAW	2700MHz	1.360V	AIR风冷
3000+	CBBLE	0504DPAW	3000MHz	1.648V	AIR风冷
3000+	CBBLE	0504DPAW	2800MHz	1.616V	AIR风冷
3000+	CBBLE	0512DPAW	2857MHz	1.632V	AIR风冷
3000+	CBBLE	0512DPAW	2880MHz	1.520V	AIR风冷
3000+	CBBLE	0512DPAW	2800MHz	1.520V	AIR风冷
3000+	LBBLE	0516CPBW	2808MHz	1.664V	AIR风冷
3000+	LBBLE	0517APIW	2800MHz	1.440V	AIR风冷
3000+	LBBLE	0517APIW	2800MHz	1.440V	AIR风冷
3000+	LBBLE	0517APIW	2700MHz	1.360V	AIR风冷
3000+	LBBLE	0517EPAW	2700MHz	1.475V	AIR风冷
3000+	LBBLE	0517EPAW	2961MHz	1.616V	AIR风冷
3000+	CBBLE	0517EPAW	2942MHz	1.580V	H2O水冷
3000+	CBBLE	0516EPAW	2700MHz	1.552V	AIR风冷
3000+	CBBLE	0516FPDW	2845MHz	1.530V	AIR风冷

●**小结：**CPU的核心是从一大块硅晶片上切割而成的，由于硅晶片质量差别及同一块硅晶片上的切割位置不同（理论上越居中的位置质量越好），就会导致生产出来的CPU会有不同的频率极限。但看编号的方法并不是绝对有把握，对于想购买一款可超高外频处理器的初级玩家来说，还是直接在商家处加钱挑不加压包超的更好，以免买回去的产品不能超，甚至在主板、风扇、电源等方面进行不必要的投资。

2.影响CPU超频的其他因素

除CPU自身因素外，主板、内存、散热器、电源等也在一定程度上对超频幅度有影响。

（1）超频主板的选择

对于133MHz的赛扬D及P4系列，选用支持200MHz外频的主板已能满足超频需求；而对于200MHz外频的处理器，就要求主板能支持250MHz以上的高外频，并能线性调整外频。

超频功能强的主板一般具备多分频技术或AGP/PCI频率锁定功能，支持内存分频和内存异步，并支持CPU/AGP/内存电压调整等功能。内存异步设定可让内存频率控制在200/166/133MHz，以便让CPU能顺利超外频，特别是对于CPU集成内存控制器的754针Sempron/Athlon 64更是如此。

由于“Prescott”核心P4的发热量较大（不推荐对该类产品进行超频），超频后更是“发烧”，因此主板的系统监测和保护（高温、过压等）功能一定要完善。

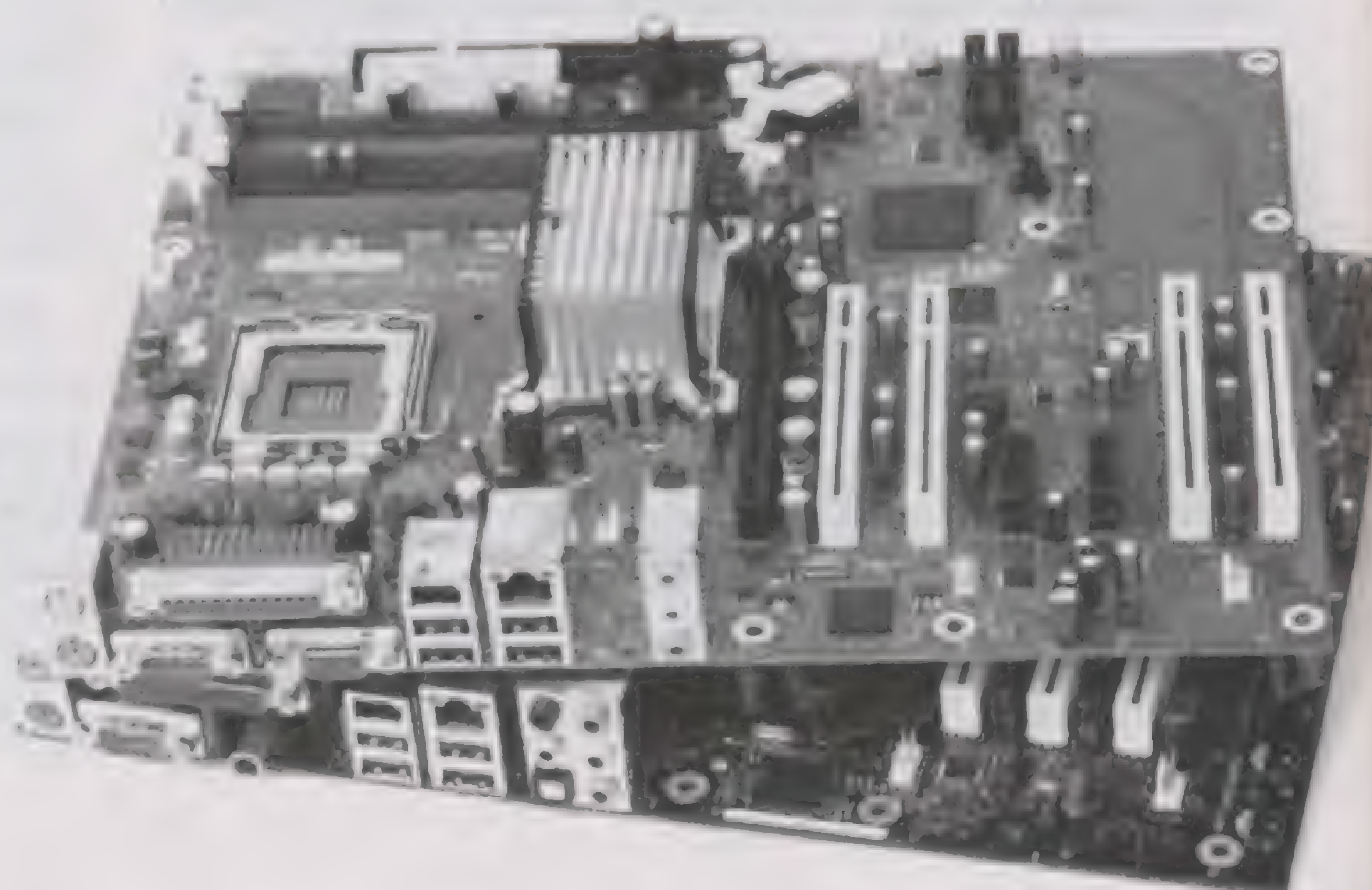
（2）尽量选择高频率内存

内存频率不低于DDR400，“超频狂人”可考虑DDR500及以上频率的内存，或选择在标准频率下能支持CL=2.5/2的产品，以便超频时能在更高延迟的CL=3下高频使用。

（3）注意散热

温度对CPU超频成功性至关重要，超频后CPU温度肯定会大幅提高，配备一个好的散热系统是必需的，可考虑质量较好的原装散热器或TT、CoolerMaster、Foxconn、AVC等名牌专用超频散热器。

●**重要提示：**超频是有风险的，一定要适可而止——如果要将CPU超频长期使用，最好选用无需加电压的频率设置。更改CPU的外频、倍频及电压时，千万不要太贪心，特别是加电压不要过量，因为过度加压后CPU功耗和温度都会大幅增加，温度太高会加快“电子迁移”现象，缩短CPU寿命，因此要尽量保证BIOS中CPU的监控温度不高于70℃。

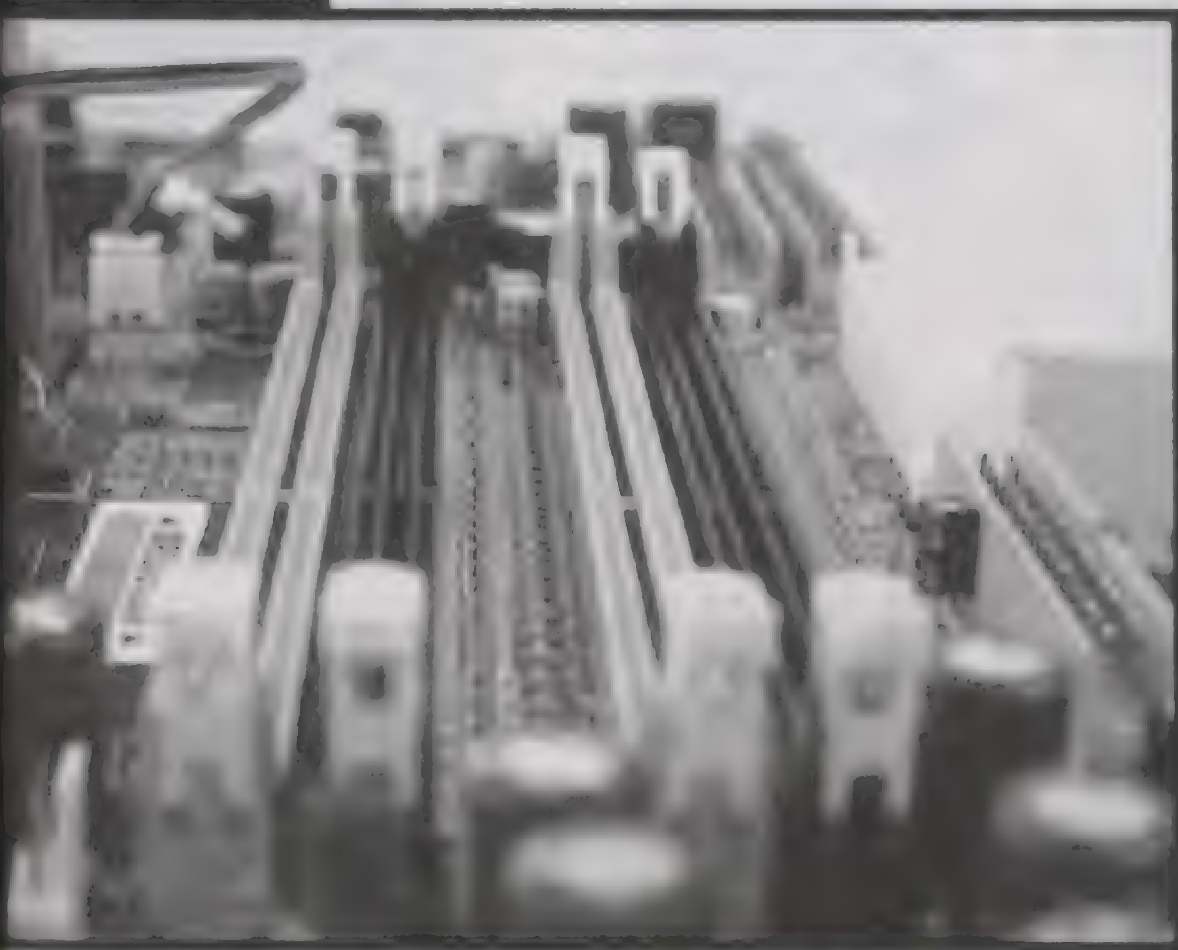


强中自有强中手

注：排名不分先后

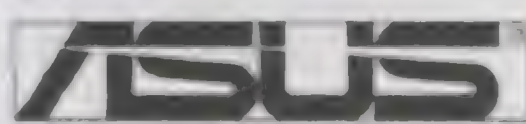
——十大主板品牌大扫描（上）

■四川 老菜



俗话说："十年树木，百年树人"，其实树立一款影响深远的品牌也是非常困难的。在电脑主板领域，2005年全球主板出货量预计将超1.4亿片。如果单以主板的出货量论英雄，目前华硕和富士康是该领域的两大翘楚，两者的出货量占了全球出货量近1/2。此外，传统一线主板大厂微星、技嘉、精英则瓜分了剩余份额中的大部分蛋糕。

上面的数据反映的只是这些厂商制造和代工的总能力。单就中国内地市场上的主板品牌而论，目前正呈现强者恒强、群雄并起、鱼龙混杂的局面，这让很多初接触主板的读者朋友有无从下手之感。在本文中，笔者就带大家来看看心目中的国内市场十大主板品牌，其中涵盖了高中低端主板产品。相信通过对这些品牌、各自产品特色及命名规则的介绍，你会对主板市场更加了解，选购时能更好地按需求快速找到合适的品牌与型号。



华硕（ASUS）

1.品牌认知

华硕是目前公认的全球主板第一品牌，其口号是"华硕品质，坚若磐石"。目前华硕拥有服务器、台式机、准系统、笔记本电脑、PDA、光驱、主板、显卡等全系列产品和顶尖的研发团队，一贯以科技创新而闻名，而在许多资深玩家眼中，华硕是一家能用普通元件做出精品主板、能将两相供电玩出三相供电水准的厂商。

作为最大的主板制造商之一，华硕在2004年的主板出货量高达4000万片。在过去一年内全世界所售出的台式电脑中，每4台就有一台使用华硕主板，而2005年华硕的主板出货量肯定不会低于这个数字（据称其目标是5000万片）。

华硕目前主要的板卡生产基地位于江苏苏州（未来上海南汇将是其重要基地），华硕的主板订单在2004年下半年就已将苏州工厂的产能挤爆，因此不得不委托精成、环旭、广川等制造代工厂生产。

2.产品特点和主流产品

传统上华硕主板一直定位于中高端，主要面向800元以上的主板市场。而随着主板低价化的趋势，华硕在保证产品品质的同时，也推出了面向主流和中低端用户的X系列，主要针对800元以内的主板市场。

与一些厂商的一年质保不同，华硕为其主板提供了3年质保，这说明其对自身品质很有信心。目前市场上华硕的主流型号有A8N-E（999元）、A8N-SLI（1399元）、P5ND2-SLI（1088元）、A8V DELUXE（900元）、P5GD1 PRO（960元）、P5GD1-VM（1100元）等；中低端"X"系列主板有P4GPL-X（690元）、P4P800-X（690元）、K8U-X（499元）等。

3.主板特色技术

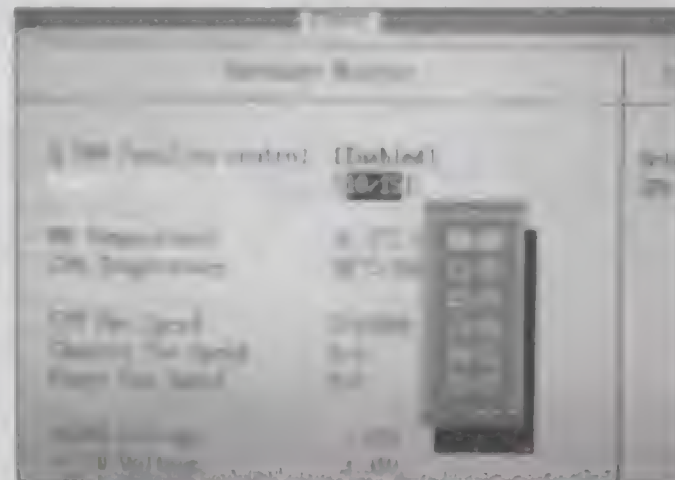
在主板越来越同质化的今天，主板大厂对特色技术的开发一直很重视，而人性化、智能化的主板特色技术是影响消费者选择的非常重要的因素。华硕主板的特色包含EZ-Flash BIOS、Q-Fan智能型温控风扇技术、C.P.R超频失败恢复技术、第二代刷不死技术、C.O.P-CPU防烧死技术、个性化开机画面、POST播报员、CrashFree BIOS技术、智能超频技术AI OverClocking、即时音乐功能等，其中前4项是华硕主流产品的必备技术。

●EZ-Flash

EZ-Flash是华硕的BIOS更新程序，无需进入操作系统，可直接通过BIOS执行，开机后在POST（Power On SelfTest，系统自我测试）时，按下"Alt+F2"键就可进入EZ-Flash程序更新系统BIOS。

●Q-Fan

Q-Fan是一种智能型温控风扇技术，可通过硬件保护监控芯片，



华硕主板BIOS中的Q-Fan调节



依据目前CPU的温度状况，给CPU风扇输出不同电压以控制转速。它不但可有效降低风扇噪声，还能延长使用寿命。

●C.P.R

C.P.R超频失败恢复技术（CPU Parameter Recall）是华硕主板的关键功能之一，如果因CPU超频过度导致系统无法启动，按Reset键便可让系统重新开机。之后系统会自动将频率调整为安全模式下的参数，并恢复到BIOS设定画面，而无需打开机箱清除CMOS。

●第二代刷不死技术

在BIOS刷新失败或BIOS被病毒破坏时，它可以让用户用随机光盘开机启动系统，并自动恢复BIOS数据。

●WiFi@Home和WiFi-TV

WiFi@Home是华硕在其Deluxe系列主板上应用的功能，可通过特别为华硕WiFi-b插卡而制作的Wi-Fi插槽，实现无线网卡功能。而通过配套的无线网络接收软件Soft AP（软AP），该网卡还可充当AP的角色，组建家庭无线局域网。WiFi-TV则可通过WiFi-TV插卡，让主板具备电视、收音和无线网卡3种功能。

4.主板型号辨别

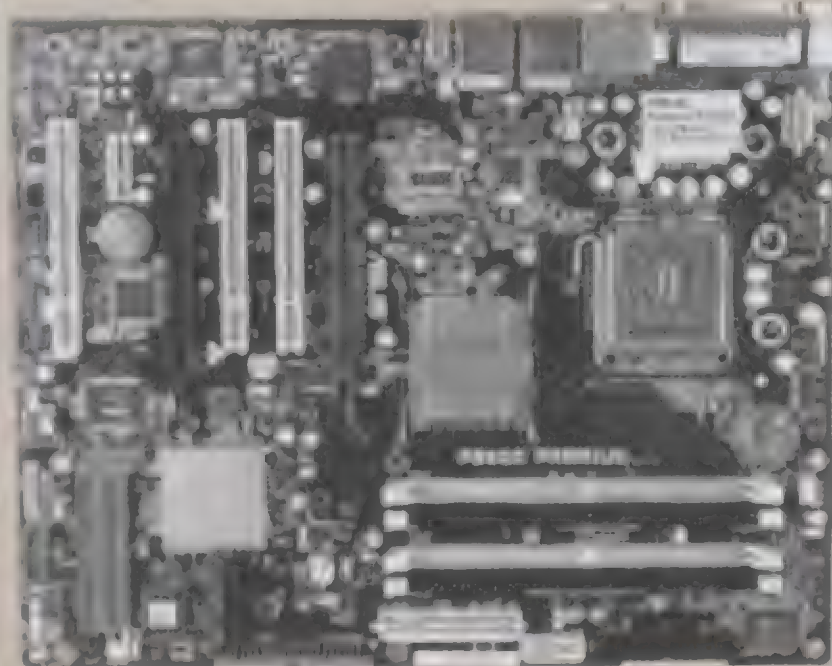
华硕主板的命名方式为"A8N-SLI或P5GDC-V Deluxe"等，具备一定规律性，了解其含义就很好辨别。

头两位（或3位）数字表示其支持的处理器类型，如"A7V880"中的"A7"表示支持Socket A K7处理器；K8S-MX中的K8表示支持Socket754 K8处理器；A8N-SLI中的A8表示支持Socket939 K8处理器；P4表示支持Socket478的P4/赛扬，P5表示支持LGA775 P4/赛扬。

第3位数字表示该主板采用的芯片组厂商，例如K8N中的"N"就表示NVIDIA，加上K8表示支持Socket754处理器，便可大概判断它的芯片组为NVIDIA的nForce3系列。以此类推，"V"表示采用VIA芯片组，"S"表示采用SiS芯片组，"A或U"表示采用ALI或ULI芯片组。而在Intel平台方面华硕采用了分级表示的方法，其中"P"表示采用i865级（如865PE、865G等）芯片组，"G"表示采用i915级芯片组，而"L"和"W"分别表示采用i945和i955级芯片组。这样，通过"P4GD1"名称的前3位就能知道它是一款采用i915级芯片组、支持Socket478处理器的主板。

第4位及以后的几位数字为附加说明信息，如P4P800-MX中的"800"就表示支持800MHz前端总线（同理533就是支持533MHz FSB）；P4S8X-MX中"8X"表示采用AGP 8×接口；P4GPL-X中"PL"则表示采用i915PL芯片组；P5GL-MX中"GL"则表示采用i915GL芯片组。而D1、D2、DC则表示i915/945/955 P/G系列芯片组的不同版本。

此外"-"后面的后缀中，"-E"代表加强版，"-C"是简化版，"-X"为超值版，"-SE"为第二版，"-V"为整合主板，而"-L"表示主板整合了网卡（Lan），"-M或MX"表示主板采用Micro ATX小板型架构，"-Deluxe"是豪华版，"-Premium"是白金版/最高版本，"-SLI"为具备双SLI显卡接口，"-D"说明主板支持双CPU，"-S"为具备SCSI接口等。


华硕P5WD2白金版主板

编者注：类似的后缀命名方式及含义也被其他许多主板厂商所采用，大家在识别时可举一反三。

微星（MSI）

1.品牌认知

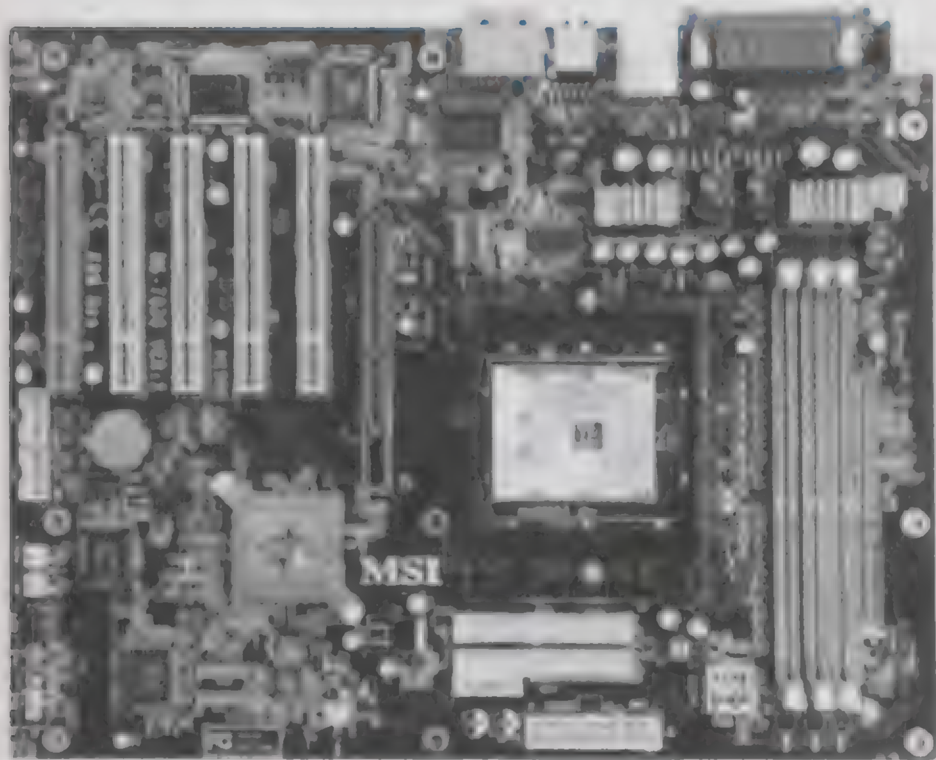


从586时代起，微星就是一线主板的主力品牌之一。微星科技成立于1986年8月，专注于主板和显卡的设计及制造，目前是为全球前五大主板及显卡制造商，并曾在显卡出货量上占据全球第一的位置。2004年微星主板的出货量约为1450万片，2005年主板出货量的目标为1550～1600万片。除主板、显卡、服务器、准系统之外，微星也跨足IA资讯家电产业推出了MP3、Tablet PC、Soho路由器等产品。微星板卡主要的研发和生产基地分别位于江苏昆山和深圳宝安。

2.产品特点和主流产品

在一线主板品牌中，微星和华硕的竞争最为激烈，这主要是两者以前都专注于中高端市场。在主板的各个发展时代，微星都有拿得出手的精品，这也是微星多年来仍屹立中高端主板领域的主要原因。但近两年来微星的板卡业务正面临严峻挑战，尽管在主板方面仍是零售市场出货量最大的品牌之一，但随着华硕和富士康蚕食市场及七彩虹、华擎、翔升等二线厂商大打价格战，给微星造成了一定压力，其主板出货量的增幅明显放缓。

目前微星的主流产品包含915P Combo-FR（899元）、915G


微星K8N Neo白金版主板

Combo2-F（999元）、915P Neo2 Platinum（1350元）、865PE Neo2-PFS黑金纪念版（750元）、K8N Neo4-F（799元）、K8N SLI-F（999元）、K8T NEO-V（498元）、K8T Neo2-F（666元）等。

3.主板特色技术

微星主板的特色主要有Active MOS（MOSFET管采用主动式散热设计，降低主板温度）、Speedster技术（稳定超频平台）、Power Pro技术（调节电源消耗）、BuzzFree（自动侦测系统负载及温度并调速）等。其中最引人注目的还是：

●D.O.T动态超频

动态超频D.O.T（Dynamic Overclocking Technology）是微星在中高端产品上主推的特色技术，它可以自动侦测CPU的负荷状态，动态调整其运行频率。例如当主板侦测出CPU在执行复杂程序（如3D游戏）时，会自动提高CPU速度，让程序运行更加流畅。

●DigiCell控制中心

它是整合的主板智能系统控制软件，可监视和配置系统的所有整合周边设备，如音频程序、电源管理、MP3文件管理和通讯/WLAN设置，还可激活微星的Live Update和CoreCenter，在线追踪和更新BIOS、驱动程序，并监控系统硬件工作状态。



启动CoreCenter功能

4.主板型号辨别

微星的主板型号比较好辨别，其格式为“915P Combo-FR”或“K8MM-V”。前几位为主板芯片组的名称，Intel平台的就直接以865PE、915P、RS480、PT880之类的芯片组名称开头，一目了然；AMD平台采用K8T（K8T800）、KT6（KT600）这样的简称；而K7N、K8N、P4N之后的这个N就特指NVIDIA芯片组；PM、P4M、K8M中的M特指VIA的整合芯片组。

后面的几位字母是FSB频率代号：NEO代表800MHz、SLI表示支持双显卡SLI功能、COMBO表示支持两种内存槽（如DDR或DDR2）、Diamond为豪华版、Platinum为白金版，NEO1/2/3/4后面的数字为版本升级号。

后缀中的字母也有各自的含义，以865PE Neo2-PFS主板为例，865PE表示采用了i865PE芯片组，Neo代表支持800MHz，2为版本改进号，PFS中的P表示主板支持Prescott核心处理器，F代表集成千兆网卡，S代表支持Serial ATA。此外，I代表板载IEEE 1394接口、R代表支持RAID、L表示集成10/100Mbps网卡。

技嘉（GIGABYTE）

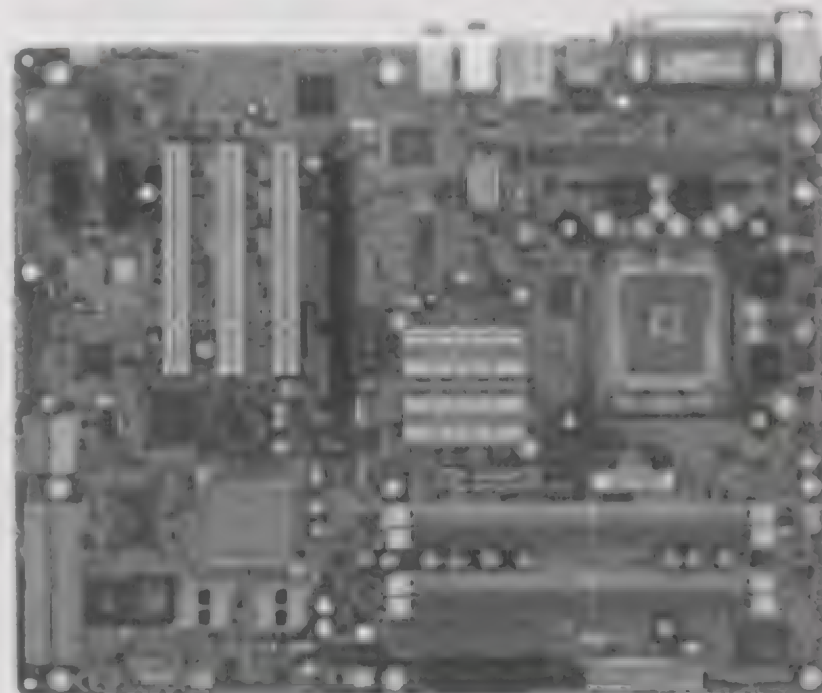


1.品牌认知

技嘉也是传统一线主板大厂，技嘉科技创立于1986年，一直致力于关键技术的研发、产品设计，主营主板、显卡、PC相关产品、笔记本电脑、服务器与网络通讯产品等。2004年技嘉的主板出货量约为1450万片，2005年的目标为1600万片。目前技嘉位于宁波和东莞的两大生产基地主要分别供应亚洲和欧美市场，月产量都在45万片左右。

2.产品特点和主流产品

技嘉主板无论做工、特色还是市场营销，在一线主板大厂中都属中庸，虽没有很明显的特色但也绝不偏门，其产品也主要以中端市场为主，兼顾低端和高端市场。为对抗华硕X系列及华擎等在低端市场上的竞争，技嘉近期也推出了由富士康代工的RZ系列主板，面向低端入门级领域，大多采用一些较早的芯片组，价格低廉。


技嘉GA-8I955X Pro主板

技嘉近期的主流主板主要有

GA-8IPE1000MK（699元）、GA-8I915PL-G（799元）、GA-8I945G（1288元）、GA-8I945P-G（999元）、GA-K8NF-9（899元）、GA-8VT880P Combo（777元）、GA-K8VM800M（599元）等。而低端的RZ系列主要有GA-8VM533M-RZ（399元）、GA-7VT880-RZ（499元）、GA-8I845GE-RZ（520元）等。

3.主板特色技术

技嘉主板的特色技术包含@BIOS（可在Windows模式下直接连接Internet更新BIOS的软件）、6-Dual、EasyTune、Xpress（可对系统资料做备份及还原）、q-flash（无需操作系统就能更新BIOS的工具）等。

●Easytune

它是一款在Windows下使用的超频软件，选简易设定"easy mode"模式，再按下"auto optimize"选项，Easytune便会自动测出CPU最高的超频限度进行超频。而选择"advanced mode"，则可对AGP频率、内存频率等进行手动调整，如果一下子"超过头"，Easytune会马上将电脑重启并读取正常默认值，以保护硬件不受损害。



EasyTune 4

4.主板型号辨别

技嘉主板都以"GA-"（即GigaByte的英文缩写）为前缀。

"-"后面的头一、两位或头三位数为主板支持的处理器类型及芯片组厂商名。例如8表示Intel芯片组、支持P4，8N表示支持P4系列的NVIDIA芯片组，8V表示支持P4的VIA芯片组，8S为SiS，8T为ATI。7则表示支持K7系列CPU（Socket A），7N表示支持K7的NVIDIA芯片组，7V表示支持K7的VIA芯片组；K8表示支持K8系列（Athlon 64或754针Sempron），K8N/K8V/K8U/K8S/K8A分别表示支持K8系列的NVIDIA、VIA、ULi、SiS、ATI主板芯片组。

在这之后就是主板芯片组的型号，如M800就是VIA KM800芯片组，T880是VIA PT880芯片组，915G、915P等就不用说了。此外还有G1000表示865G芯片组，PE1000表示865PE芯片组，PE775表示865PE芯片组并支持775接口等。

后面的后缀中，M表示Micro ATX架构，G或GL表示集成显卡，Pro为加强版，Ultra为顶级版，SLI为支持双显卡SLI功能，C为简化版，L为集成网卡，R为具备RAID控制功能，Rev 1.X/2.X为版本号。

精英（ECS）

1.品牌认知

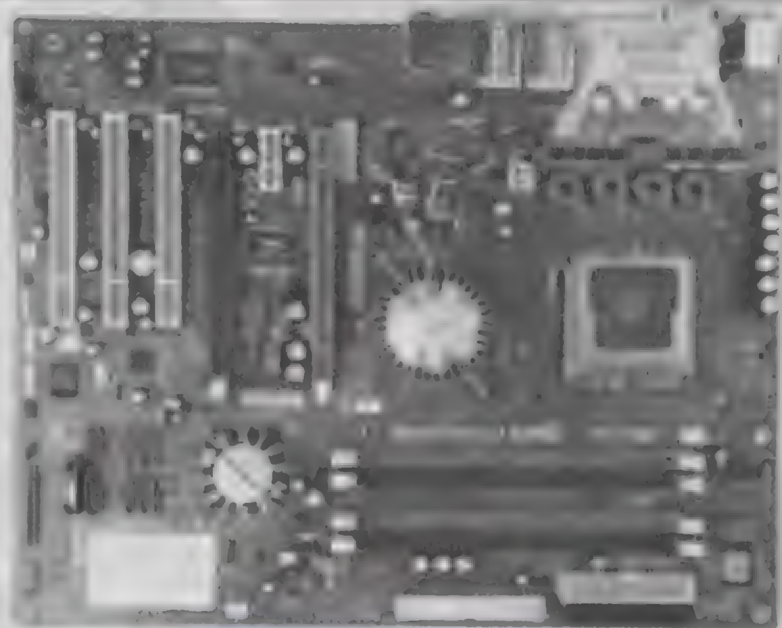


精英也是传统一线主板大厂，ECS（EliteGroup，精英）成立于1987年，是与鸿海、广达、建兴一样的重要IT代工厂。2004年精英主板出货量约1650万片，2005年主板出货量目标为2000万片。精英主板的主要产地在深圳沙头角保税区，主要包括生产笔记本的精茂、生产印刷电路板（PCB）的鑫华宝讯、生产主板及应用板卡（用于嵌入式等设备）为主的鑫茂工厂，鑫茂目前的主板月产能可达220万片，应用板卡月产能为150万片。

2.产品特点及主流产品

精英主板一直走低价格高性价比的大众化路线，以面向中低端入门级用户为主。但精英并不满足于此，2004年底精英也推出了"Extreme"系列高端主板。

目前精英主板的中低端代表产品有845PE-A800（399元）、K8M800-M2（499元）、865PE-A（599元）、915PL-A2（699元）、KV2 Lite（699元）、K8T890-A（799元）、RS480-M（880元）、nForce4-A939（899元）等。"Extreme"系列高端主板主要有PF3 Extreme V1.0（990元）、KV2 Extreme（1290元）、PF4 Extreme（1590元）等。

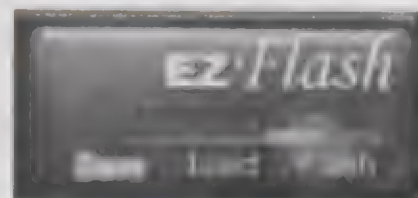

精英PF5 Extreme主板

3.主板特色技术

以前奉行"低价为先"的精英主板由于成本方面的限制，在特色技术方面一直表现平平，鲜有引人注目的技术。而精英Extreme系列则不同，其附赠的超频套件便包括了超频（超频失败后不必开机箱跳线即可恢复）、硬件监控、BIOS刷新、启动LOGO制作等特色软件。

●轻松刷（EZ-Flash）

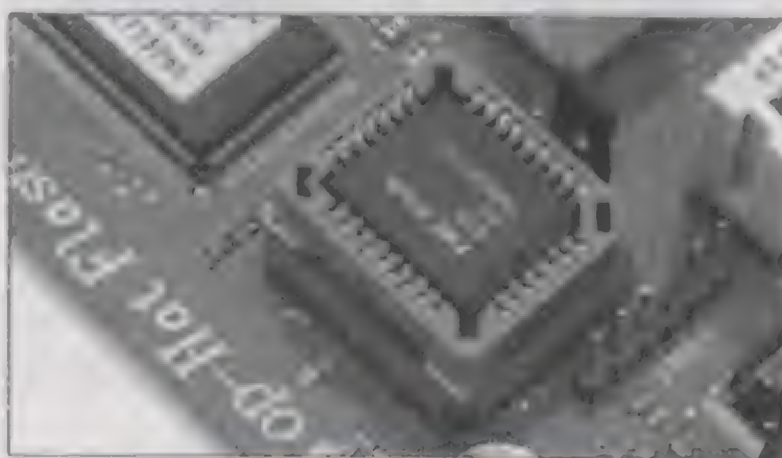
可在Windows 2000/XP下备份、更新BIOS的软件。



EZ-Flash轻松刷

●帽子戏法（Top-Hat flash）

精英专利的上下式双层BIOS技术，当板载BIOS被意外损坏后（如CIH病毒破坏、刷新失败等），取出随主板附带的Top-Hat Flash，直接


精英主板的双层BIOS

插在主板板载BIOS上启动电脑，进入操作系统后带电拔掉上层BIOS，使用FLASH或EZ Flash刷新工具，重新写入板载BIOS即可。

4.主板型号辨别

目前精英主板的命名简单易懂，除极少数产品，大部分均采用"主板芯片组名称+后缀"的方式命名。例如915G-A、945P-A、865PE-A、nForce3-A、N2U400-A（nForce2 Ultra400简称N2U400）、K8M800-M2等。而一些主板采用KV、KN等命名，可参考上文其它主板的介绍。

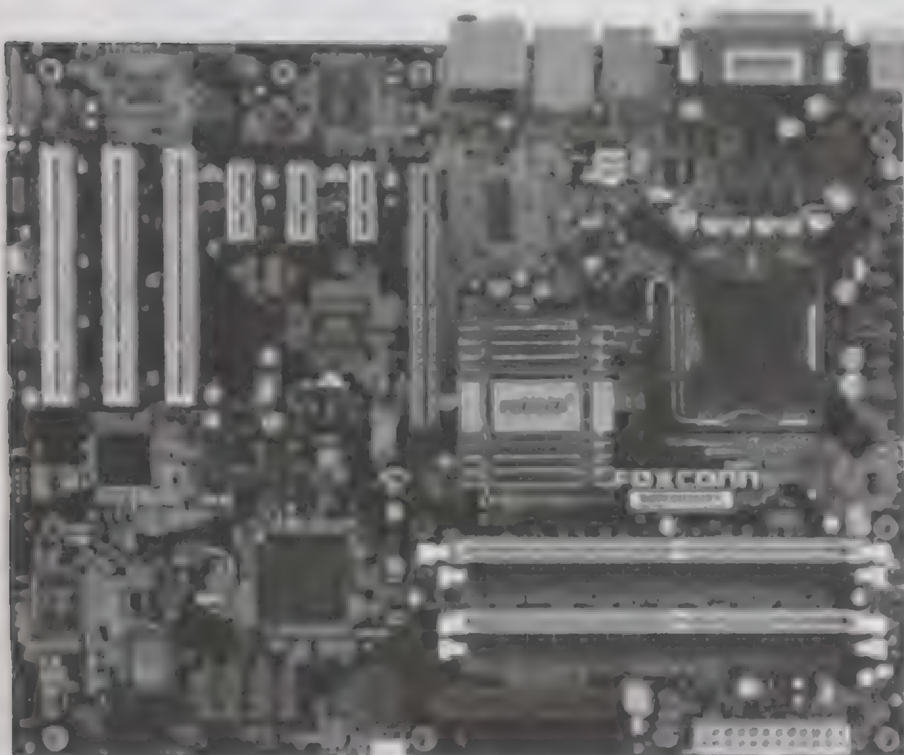
富士康（Foxconn）



富士康（鸿海）是全球最大的EMS（电子制造服务/代工）企业，其自主品牌的富士康主板在内地市场上的占有量也逐步提升。

1.品牌认知

富士康科技集团是中国台湾省的鸿海精密工业股份有限公司在内地投资兴办的企业，专门研发生产精密电气连接器、精密线缆、电脑机箱及准系统、电脑板卡、无线通讯零组件、消费性电子、液晶显示、半导体设备、合金材料等产品。它目前在深圳、昆山和北京有三大制造基地，在杭州、烟台、太原和上海等亦设有研发/制造基地。富士康曾蝉联2002年到2004年中国内地出口二百强第一名，为中国工业企业三强。



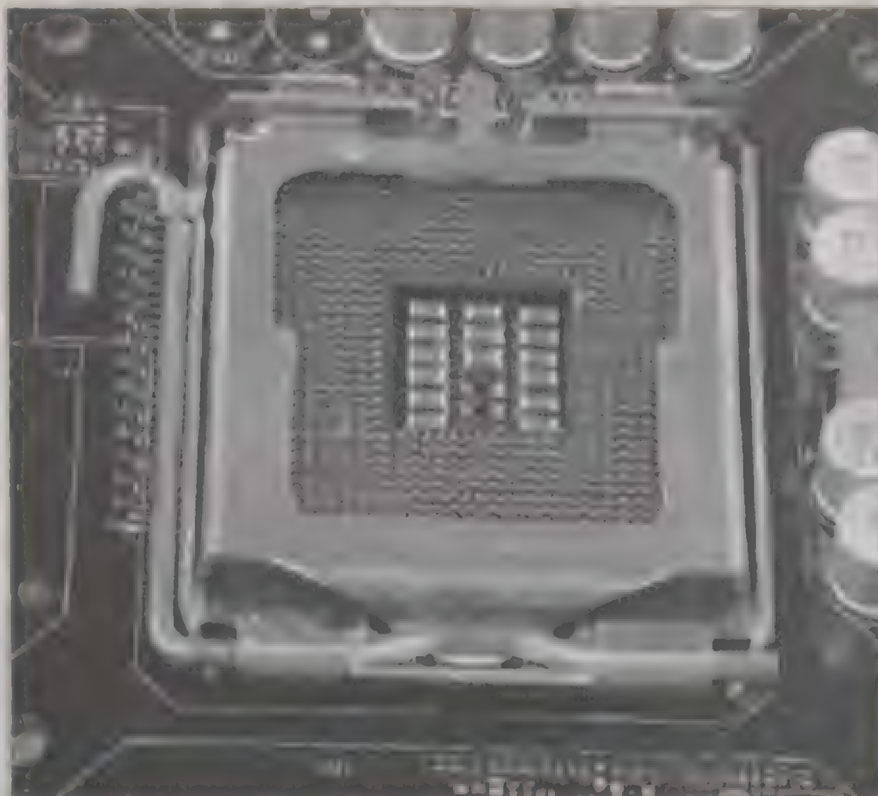
富士康915A03-P-8EKRS主板

2004年富士康的主板出货量为3500万片，2005年富士康自身品牌和OEM主板出货量的目标是4000万片。

2.产品特点及主流产品

富士康最先被大家认识的是它做工优良、品质上乘的机箱、散热器和板卡插槽/插座等产品。而在主板方面，近年来富士康已彻底放弃"幕后英雄"的角色，以自有品牌"Foxconn"大举进军主板市场。

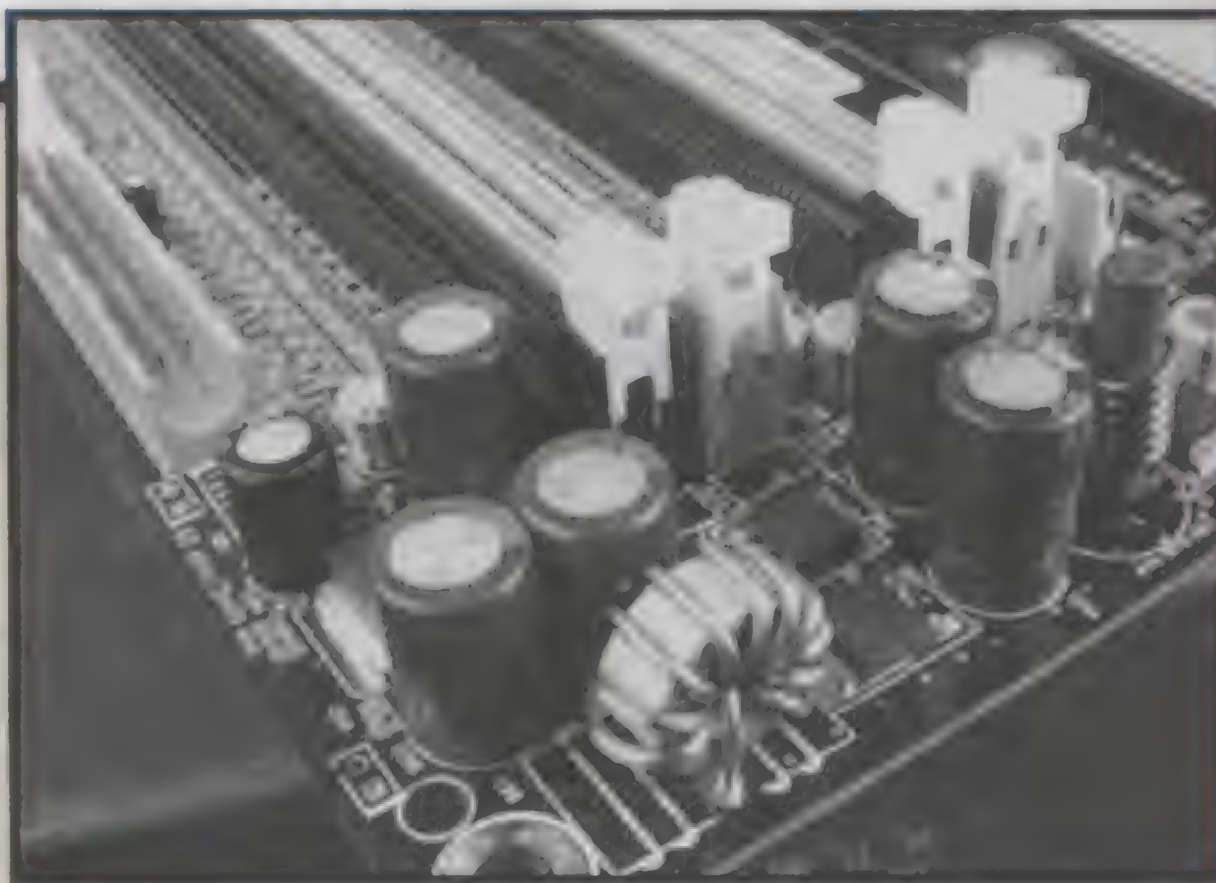
富士康的主板产品定位为"一线厂商二线价格"，即在性能、材料做工上与华硕、微星、技嘉等位于同一高度。富士康本身就是全球最大的品牌散热器和插接件生产商，拥有散热片和电脑插接件（如CPU插座、内存/PCI/AGP/PCI-E槽等）生产的技术和成本优势，而其



很多名牌主板上都采用富士康的插接件

价格却保持在二线厂商的水平，试图用"性价比"来吸引消费者，从而起到市场份额。

凭借强大的生产能力，富士康为其主板提供了"零等待售后服务"，用户从购买之日起3年内，可到当地一级代理商处用故障主板更换同型号良品（即返修后功能正常的产品）。富士康主板的主流型号有661MX（399元）、848PAB-S（499元）、6617MX（499元）、865PEAD-S（599元）、NF3GK8MA-RS（599元）、



NF4K8AC-RS（599元）、915PL7AE-S（699元）、915G7MC-S（880元）、945P7AA-8KS2（899元）等。

3.主板特色技术

作为著名的硬件制造商，富士康的主板一直以精湛制造工艺和稳定性能表现著称，而自从正式推出自有品牌主板以来，其产品中亦加入了多项人性化的特色技术，如SuperBoot（加快电脑启动速度，设置好后，每次打开电脑后仅需4～5秒就能进入Windows启动界面）、SuperBIOS-Protect（双重BIOS加锁）、SuperUpdate（在线更新BIOS）、SuperRecovery（内建于BIOS的分区镜像功能）、SuperLogo（个性化开机图形画面）等。

其中，SuperStep功能对于DIY爱好者来说相当实用，在Windows界面里能实现无级变频，可在数秒内改变CPU工作频率。如果超频之后导致系统不稳定，可通过SuperStep软件的监控功能进行调整，它能随时监控CPU电压、CPU温度等。

4.主板型号辨别

富士康主板的命名规则简单易懂，其前几位为主板芯片组名称，后面紧跟着的一位为CPU接口类型，例如915GV7MH-S、848P7AC-S，这里边的915GV、848P为芯片组名，7代表775接口。

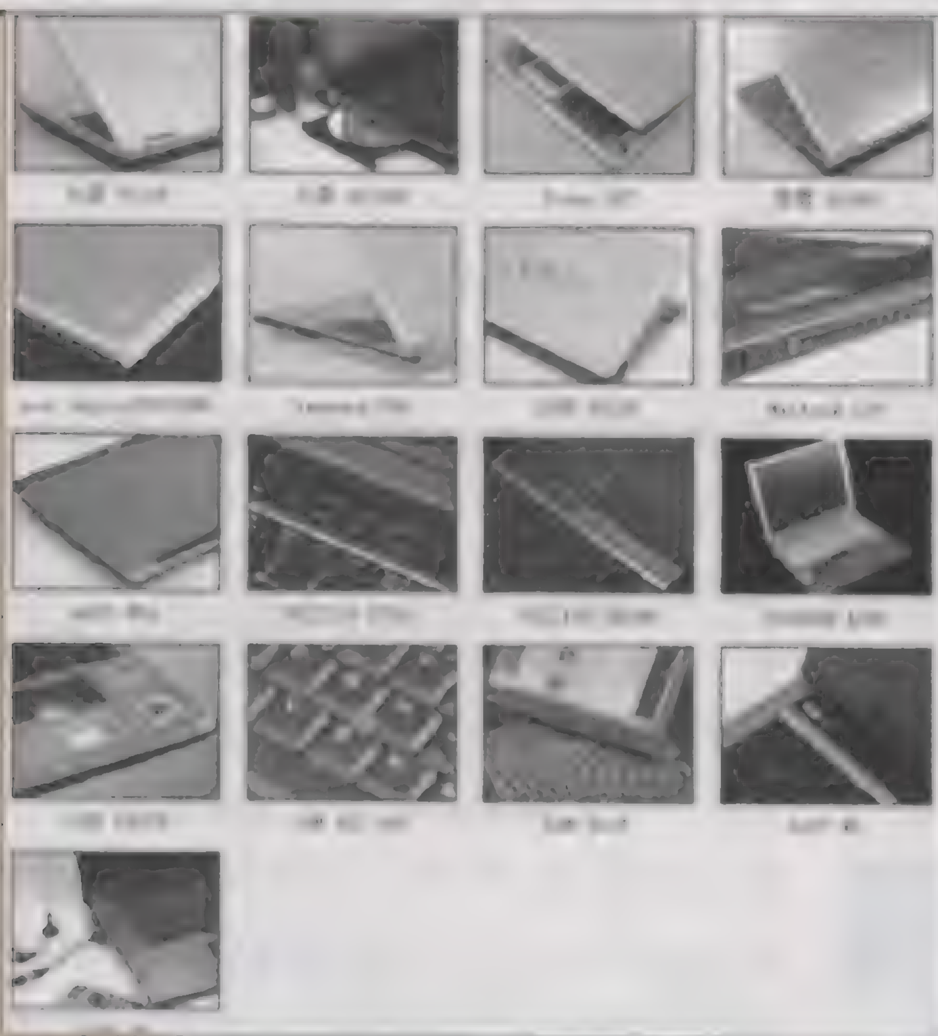
（未完待续）

2005 太平洋IT 产品年度横向评测专栏

大众软件 WWW.POPSOFT.COM.CN

PConline.com.cn 太平洋电脑网

编者按： 作为国内知名的大型IT资讯网站，PConline（太平洋电脑网）举办的IT产品年度横向评测颇具影响力。该年度横评活动始于2000年，今年已是第6届，将于2005年12月结束。近年来《大众软件》杂志与PConline网站在行情内容方面一直保持良好合作，而作为本届“太平洋IT产品年度横向评测”的独家合作专业平面媒体，《大众软件》将一直关注本次活动，并在每月精选一些内容作简要介绍。



2005年迅驰II平台笔记本评测（第二部）

链接： http://www.pconline.com.cn/pingce/2005/wz/notebook/0509/697874.html

主要看点： Intel Sonoma平台已得到了全面推广，近期各大品牌在不同价位推出的机型也相当多，为此，本次横评也就针对暑期前后推出的新产品进行。

焦点结论： Pentium-M已全面转向533MHz前端总线，不过低端的赛扬系列还在400MHz前端总线的水平，万元新机型多采用P-M，再往下走则是C-M，追求轻巧的就采用超低电压版P-M与C-M，而最后我们才能找到少量AMD处理器支撑的低端机型。暑期上市的笔记本大多已全面转向915芯片组，855GMe芯片组已完成了历史使命，消失在新近的机型中，而DDR2内存及SATA硬盘也开始被笔记本全面启用。

随着Sonoma平台产品的逐渐成熟，其性能水平都有相应提升，部分机型的表现甚至达到了一个新高度。此外，AMD Turion 64位移动平台的产品在消费者心目中的影响力也逐渐增大，它比Sonoma产品有更高的性价比，且最大卖点在于它是一个64位硬件平台。

超薄大屏之魅！05卡片时尚DC横向评测



链接： http://www.pconline.com.cn/pingce/2005/wz/dc/0508/689895.html

主要看点： 回顾当今时尚数码相机的发展历史，可以发现超薄大屏机型其实是一个主流的发展方向，轻便、时尚、易用等特点越来越受到消费者的欢迎，但市场上同类型产品多不胜数，让人眼花缭乱，本次横评的目的是希望让消费者能识别各款机器的特点，不再雾里看花。

主流卡片时尚DC基本规格对比

机型	像素	重量（g）	长（cm）	高（cm）	厚度（cm）
佳能IXUS700	700万	170	9	5.7	2.7
尼康S1	500万	118	8	5.8	2
索尼T7	500万	115	9.2	6	1.5
富士Z1	500万	130	9	5.5	1.9
三星i5	500万	125	9	6	1.7
松下FX8	500万	127	9.4	5.1	2.4
卡西欧S500	500万	115	9	5.9	1.61
柏得丽SL53	500万	130	8.85	5.45	2.4
柯尼卡美能达X60	500万	115	8.4	5.6	2.2
卡西欧Z57	500万	130	8.9	5.8	2.3
柯达V550	500万	143	9.4	5.6	1.95

焦点结论： 在竞争激烈的超薄市场中没有绝对的大赢家，消费者在选购机型时还是得根据自己的实际需要去考虑。如果偏重机器外型，也许索尼T7和卡西欧S500最有吸引力；如果偏重成像质量，富士Z1具有最出色的镜头解析力、最宽广的ISO感光度及色彩亮丽的反转片模式；如果注重高像素需求大画幅输出，佳能的IXUS 700则最为适合。但坦白地说，虽然更高的画质和更丰富的功能也许会使相机看起来更超值，但超薄机型的主要优势并不在于功能，更重要的应该是方便和易用。

问题交流

编者按：很多电脑使用者为了电脑调试、拆卸的方便，机箱盖总是打开的，这对电脑防尘极为不利，其实很多电脑故障并不是电脑出了什么致命的问题，仅仅是由于灰尘过多造成的，希望大家对电脑防尘这个问题给予足够关注。

问题求解信箱：**question@popsoft.com.cn**
问题求解论坛：**http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4**

客座专家 龚胜 苏旅

读者 QSD问：我的闪存盘在Windows XP操作系统下使用时，即使不读写数据时U盘指示灯也会闪烁，请问这正常吗？另外我在使用闪存盘的过程中，有时拷贝的文件会无法正常使用，比如图片文件显示不完整，请问原因何在？

答：第一个问题是因为Windows XP系统，增加了对USB设备的自动检测功能，所以系统可能会频繁对闪存盘进行侦测，闪存盘指示灯也就经常闪烁了，这对闪存盘寿命应该有一定影响，所以建议大家在不使用闪存盘时，最好不要将其连接到电脑上。

后一个问题通常是因为在Windows操作系统中，为提高整体运行效率，系统对可移动磁盘开启了“写缓存”功能导致，我们在拷贝一些比较大的文件时，由于闪存盘写盘速度相对较慢，有时屏幕上已显示拷贝完毕了，但实际系统写缓存的数据尚未完全写入闪存盘，此时如果取出闪存盘，或突然掉电，就会造成拷贝文件的不完整，所以大家在取出闪存盘时最好使用系统的“弹出”功能，先让其停止工作，这时系统会将写缓存中的文件数据全部保存到闪存中，提示完成后就可确保保存文件的完整了。如果你的电脑工作不太稳定，则最好将系统的写入缓存功能关闭。另外倘若排除写入缓存的问题，仍频繁出现拷贝文件出错的现象，就是你的闪存盘存在质量问题了。

四川 龚胜

读者 高黎明问：我新买了一台采用ATI独立显卡的笔记本电脑，打算用它外接投影机来作演示，但当投影机连接上去之后，却不能显示任何图像，请问原因何在？另外请问普通的IDE接口刻录机，能否连接到笔记本电脑上使用？

答：采用ATI独立显卡的笔记本电脑，通常都具备双头显示功能，要正确使用双头显示功能，首先要进入笔记本BIOS设置将双头显示功能打开，然后再按下“Fn”+功能键（具体是哪个功能键请参阅笔记本说明书）进行切换，投影仪就可正常使用了。

要想使IDE接口的刻录机在笔记本电脑上使用有很多方法，可购买一个IDE转USB的外接光驱盒，然后将刻录机安装到外接盒里使用即可；另一种方法就是，买一根USB转IDE口的“易驱线”，另外若能找到PCMCIA卡转IDE口的接口卡也可使用。这里提醒大家注意，无论采用哪种方法，都应保证刻录机单独可靠供电。笔记本本身是无法提供台式刻录机的巨大耗电量的。

四川 龚胜

读者 饼子问：近日我购买了一部**高档数码相机**，正在考虑需要购买的配件，很多朋友都建议我买**UV镜**，请问UV镜的主要作用是什么呢？数码相机或数码摄像机是否一定需要这种配置？

客座专家 fly

《地牢围攻2》问题集

问：听说游戏中有4种职业——战斗魔法师、自然魔法师、战士和弓箭手，可开始时并没有让我选职业呀？

答：问这种问题，显然是没有玩过“地牢围攻”系列的1代作品及其资料片啊。“地牢围攻”系列开始时游戏人物之间基本没有区别，在游戏中是“练什么长什么”，想走战士路线就装上近战武器肉搏，想练弓箭手就装备弓，当然，你也可什么都练。

问：游戏中一共有4种职业——战斗魔法师、自然魔法师、战士和弓箭手，我感觉战士和战斗魔法师好用些，可自然魔法师和弓箭手怎么用都不顺手，是不是职业平衡性方面有问题呀？

答：应该说游戏中的职业平衡性还是不错的，而且游戏中可找很多队友，基本上是一种团队配合的模式，自然魔法师和弓箭手都是需要的，尤其是自然魔法师的补血技能更重要。

有些场合中某些职业显得比较好用，这也是很正常的，而且在“地牢”系列里，职业也不是一经选择就不变的，战士也可考虑修习一些魔法（比如说为了穿上某些有魔法等级需求的装备）。

问：游戏中有很多类似“升降梯”的装置，我在下升降梯时经常被怪物围殴，战士系的还好办，法师

客座专家 龚胜 苏旅

答：所谓“UV”镜其实就是紫外线滤镜，其主要作用一是防止紫外线对照片感光的干扰，第二就是保护镜头。由于传统胶片对紫外线比较敏感，使用UV镜可有效提高晴天拍摄远景的清晰度。而对于采用CCD感光器件的数码摄像机及数码相机来说，由于CCD对紫外线不很敏感，所以配置UV镜其实主要是起保护镜头的作用，可以说它的保护作用远大于滤光作用。由于大部分DC、DV的镜头都暴露在外面，因此很容易被灰尘、水滴、油污或手指印等污染，而光学镜头的镀膜是非常娇贵的，一旦造成磨损就难以恢复，将会严重影响画面的清晰及质量。因此加装一片UV保护镜可保护镜头不会直接受到污染或损伤。要注意大多数消费级数码相机都采用了伸缩镜头，配置滤镜时需与转接套筒配套。

四川 龚胜

读者 张鹏问：我最近在拔插P4赛扬CPU时，不小心把背面的针脚搞断一根，还能用么？ *我的DVD刻录机是8×的，请问刻录DVD视频光盘需要降到1×刻录么？高速刻录会不会出现DVD影碟机读不出的情况？*

答：我们知道，CPU需要通过与主板连接的接口才能正常工作。CPU常见的接口方式有卡式、触点式、针脚式等，目前针脚式接口是主流，由于针脚结构比较脆弱，所以在日常拔插时很容易出现问题。因此新出的Socket 775接口CPU对此就进行了改进，放弃了传统的针脚接口而代之以触点接口设计，这样不但能有效提升处理器的信号强度，同时也可降低生产成本，提高生产良品率。根据你的描述，我不知道你的CPU具体是哪个针脚出现了缺损问题。因为不同的CPU针脚所定义的排列不同，以本人处理过的PⅢ图拉丁赛扬为例，所有370个针脚并非都是传输数据用的，有的是定义电压及CPU类型所用，有些是保留定义的冗余针脚。具体情况你可去CPU厂商网站上查阅相应的技术白皮书（一般都以PDF格式文档存在）。如果损坏的针脚是保留定义的冗余针脚，那么一般不影响正常使用。如果要焊接修理的话，使用电烙铁、松香和焊锡丝就可解决问题，不过最好还是送修专业部门焊接一下，一般花费几十块钱，普通用户自己动手修理难度较大。

至于DVD视频光盘刻录的问题，一般情况下只要使用质量较好的DVD高速刻录光盘（如三菱、TDK、铼德等品牌），并用Nero等可靠的刻录软件正常刻录即可，并不需要刻意降低到1×的速度处理。当然，如果盘片质量欠佳，那么就不得不降低刻录速度了，同时，刻录时也最好不要进行其他操作（如上网、看视频等）。

湖南 苏旅

读者 赵鑫问：为什么我用相机拍摄出来的JPG照片有时会出现大规模色块问题，有专门修复这种破损文件的东西么？ *还有我新加了一个120GB的硬盘，配合以前的40GB硬盘使用，在CMOS中能找到新硬盘，可在Windows却没有新增加的硬盘，为什么啊？*

答：你所描述的问题有可能是以下原因造成的：首先是数码相机本身出现了故障，如CCD成像芯片有质量问题；其次是在环境温度过高或过低的状态下长时间使用相机，这样也会使拍摄受到影响；最后是储存JPG格式照片的存储介质（如硬盘及各类CF卡、SD卡、MS卡等）可能出现了故障，或是在向电脑传输JPG格式照片时出现了复制错误问题导致的文件损坏。建议你逐一测试以后再对症下药进行处理。对于这些画面变色错位的照片，一般情况下是无法完全修复的。不过，通过Photoshop之类图形编辑软件的剪切粘贴、色阶调整及色彩平衡处理，也有助于部分修复一些破损的照片，

系的角色实在是太容易挂掉了，这可怎么办？

答：一般来说，下了升降梯后不乱跑的话，并不容易出现被围殴的情况。如果不慎被围殴了，可让升降梯反复上升下降，让一部分怪物上到升降梯上，这样就可分散敌人的力量，一点点地消灭它们。

问：*游戏中的宠物和队友，哪个更好一些？大家是如何选择的呢？*

答：应该说宠物和队友都有各自的好处，选宠物就不用为它操心装备什么了，而且不带它在身边也可同你维持相同级别。队员同宠物比，发展比较均衡，能装备武器防具这一点相对于宠物来说也是优势，另外可学会的绝招比较多。

问：*我在游戏开始时接了某个支线任务，但一直找不到进行下去的线索，现在主线情节让我去其它地方，这些任务怎么办？*

答：在某一幕某一章接的任务，并不一定能在本章完成，有些任务要延续很长时间，这很正常，而且支线任务不会对游戏造成很大影响，即使不完成也没有太大关系。

问：*第一幕里烧毁哨塔用的火把如何拿？*

答：把哨塔边上的牢笼打破，就可捡起木棍（牢笼碎片），然后把它装备到武器栏上，在火堆上点燃，就可烧毁哨塔了。

问：*下到精灵神殿后向前走，前面的门要射箭技*

客座专家 龚胜 苏旅

你可试试。

硬盘不能识别的问题，很有可能是因为硬盘的主盘（MASTER）和从盘（SLAVE）跳线没有正确设置好。比如主板上一个IDE接口只能识别一块主盘，如果新硬盘设置错误的话那么操作系统肯定是识别不了的。根据你的情况，建议你可把速度快的新硬盘的跳线设置为主盘，而把老硬盘的跳线设置为从盘，这样既可保证正确识别，同时又能提高操作系统的运行速度。

湖南 苏旅

读者 OPOD问：3台电脑，都装了网卡，请问怎样通过一条电话线上网？我的QQ是QQ2005最新版的，有IP地址探测功能，为什么别人总是说我在甲地（其实我在乙地）？有时候又提示无法显示IP地址，这是为什么呢？

答：N台机器通过单一线路上网，需要有必要的网卡、HUB和外猫设备。当然，如果有条件可直接购买一个带路由功能的HUB，这样就可把任意一台机器作为主机上网了。如果网络没有路由功能，就需要安装一些必要的管理软件如WinGate和Sygate代理服务软件等（也有诸如CCPROXY的国产软件可实现这些功能），它们都提供多机上网功能。Windows 2000/XP也有着类似的"家庭网络设置"功能，可在开始菜单的"附件"及"通讯"栏目中找到。

至于说到QQ的IP探测功能，首先要明确的是，原装的QQ是没有IP显示功能的，一些带IP显示的QQ多为第三方组织自行开发并扩展功能的产物。这些软件使用的IP地址数据大多来自于网络上许多用户的资料集合，比如著名的"追捕IP数据库"，这些数据库虽然数据量很多，但在很多字段的准确性不是很好，出现一些差错是很正常的，而且这些数据库也在不断更新中。此外有些用户上网时使用了代理服务器（QQ会员也提供类似的代理功能），一般的IP捕捉插件无法正常识别，自然也不会轻易地得到对方准确的IP地址。

湖南 苏旅

读者 扣扣问：为什么我用数码相机拍出的相片再用Nero刻成VCD相册后在电视上看不清？相片人物的眼睛都看不到了，本来相片传到电脑上是很清晰的啊！此外，我用TMPGEnc把下载的RMVB文件转换成MPG格式后发现最下面的字幕总是给掩盖了，有什么办法吗？

答：建议你最好制作只在电脑上观看的电子相册，这样无论从照片清晰度还是浏览便利性上来说都会好些，网络上这样的共享版相册制作软件很多，你可去下载几个试试。如果制作的是在电视上看的VCD相册，那么照片清晰度不但受VCD PAL格式的限制（仅352×288像素），而且也跟所看的电视机本身屏幕清晰度有关，因为一般CRT电视机的屏幕清晰度多在400线以下（高清CRT电视机和等离子电视机相对要好些，而液晶电视机则更佳）。如果使用的是普通CRT电视机，最终视觉效果不会很好。像素越高的数码照片压缩为VCD格式后，由于压缩比太大，反而会显得不清楚。总之，你如果想要制作专业的VCD电子相册，最好还是选择专业的VCD相册软件来完成，Nero虽然自身功能强大，但对静态图片的支持却不是很完美。相比之下，你可试试MemoriesOnTV、VideoPack和VideoStudio等专业VCD相册软件。

视频转换的问题，需要注意不同格式的视频文件在转换时分辨率应该正确对应，你在用TMPGEnc把不同分辨率的RMVB文件转换成MPEG-2格式时需要注意手动设定转换后的尺寸比例，否则容易出现这种上下字幕被截取的问题。在TMPGEnc的"设定"→"高级"的"剪裁画面"选项中可对尺寸比例进行详细设置。

湖南 苏旅

能到5才能打开，我队伍里恰巧没有弓箭手，怎么办呢？难道要已有角色改练或再招募一个？

答：转换一下视角，旁边还有一个门，剩下的不需要我再说了吧……

问：我在精灵神殿找到了很多绿色、蓝色的砖块，这是干什么用的呢？

答：你说的是黄色预感方块、红色蒙蔽方块堆上的砖吧？这相当于开门的钥匙吧，下面的房间里有可放这些砖块的凹槽……在游戏的以后部分，还会碰到类似的砖块。

问：在阿苏奈古密室之中放完了石碑，拿到了银镜和消失的阿苏奈神殿的地图，但绕了很久还是找不到洞穴在哪里，请大家帮忙一下吧。

答：动画不是有提示：有个门开了，坐升降梯上去后往左手边走吧，过了一个洞窟就是你说的阿苏奈洞穴了，然后就是放镜子拿圣物，不多说了，接着经过小峡谷和吊桥就可到风岩城堡了。

问：我最后打法帝斯时，他处在无敌状态，这可怎么办呢？

答：准确地说，最后和法帝斯决战时他会有两次无敌的状态：一是最开始要用萨拉莫之眼击中法帝斯3次，然后才能打掉他血；二是当他只剩一点血时，他再次成为无敌状态，必须使用萨拉莫之眼对其造成致命一击。



《选用正在此时——二手大屏显示器导购指北》一文，介绍了不少东东，对我帮助很大。不过现在显示器的价格那么便宜，液晶19英寸不过数千元，没必要冒着被"忽悠"的风险去买二手的吧？与其这样，还不如多攒点钱买新的呢。（答曰：谁有臭鸡蛋？把那个胡说八道的家伙海扁一顿！）

《幻想三国志贰》的攻略写得不错，只是游戏过程中的截图少了点。文章比较像小小说，故事情节既浪漫又带悲剧色彩，是一篇很好的文章。**（山东 刘世俊）**

系统的安全是个说不完的话题。这次的《打造安全的系统平台——WinXP安全指南》文章质量不错，虽然有些内容已经广为人知，可也还有些独特的东西值得尝试。《流光溢彩——Photoshop CS2新功能连载》这个系列很受欢迎，没想到这么快就结束了，希望还能继续刊出这类实用的文章。**（河南 冯涛）**

请你点评：针对2005年第18期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

安徽 董起

林晓姐姐，我写了篇《头文字D》的攻略，可以投稿吗？还有，我在玩《51区》（Area51）时，第一关怎么都过不去。网上的攻略说跟着队友走他会给一把枪，可我站在队友前面半天他都不给我，不知为什么，我很郁闷。

林晓： 不是每一个游戏我们都会出攻略的。攻略编辑Cross一般会选择国内外拥有广大玩家的优秀游戏、经典游戏的续作、游戏机移植过来的优秀游戏等来制作攻略。因此，你的《头文字D》攻略就不在我们编辑的选稿范围之内了。攻略有很强的时效性，一般来说我们都是在游戏上市的时候就要推出，普通玩家很难有这种效率。《51区》的攻略我们没有制作过，这样的问题还是请你到网上去找玩过的玩家给你解答一下为好。

山西 张泽阳

可否登一下《最终幻想VII》的攻略？还有，《波斯王子——武者之心》的攻略在哪一期？

林晓： 《最终幻想VII》，这游戏也太老了……《波斯王子——武者之心》的攻略登在2005年第02期杂志上。

辽宁 李素

第14期的专题《你有病！》，关于网瘾问题媒体舆论已经关注很久了，可是如此的"救治"环境还真是令人始料不及。文章的尾声结束得有些急促，我很想知道关于这一事件的后续报道，也不知道有没有下文。

很喜欢"手机百宝箱"这个栏目，可是最近几期的适配机型都和我的不挨边，能不能多介绍些大多数用户（我的是MOTO V303）都可以玩的游戏呢？还有，有没有比较适合女性的手机游戏？如果移动梦网中的游戏介绍得更加详细一点就好了。很多时候说明太模糊，我只有下载了才知道到底喜不喜欢，万一不喜欢也没办法，钱已经花掉了。

林晓： 网瘾防护救治的问题，我们肯定会持续地关注下去，并将我们的观点和行动通过杂志告诉大家。关于手机游戏的意见，我已转告数码编辑了，他会多多注意的。以后再有对这方面的需求，直接给他信箱（Artec@popsoft.com.cn）发信好了。

江苏 刘峙岳

我有好多问题要问呢。1.我很崇拜姚仙和他的工作人员，并热切盼望仙剑四的问世，请问仙剑四什么时候出来？主角是谁？主角与历代仙剑主人公之间有什么关系？2.《阿猫阿狗2》第一次看到是第14期上冰河的报道，第17期上的攻略却是"天使归来"写的，这个"天使归来"是不是冰河？3.大软会不会像第100期那样出一个《200+200攻略精华本》？我家在南京，怎样才能买到这本书？4.如何才能成为大软会员？对了，大软编辑部还有《100+100攻略精华本》吗？我太想要了。

林晓： 仙剑四！我也想知道什么时候出来，主人公是谁，长得帅不帅……可惜，到现在为止姚仙什么口风都没有漏，我们只能等着了。《阿猫阿狗2》的攻略不是冰河写的，是我们编辑部里的金牌校对苍茫同学之作。他可是既能写小说又能写电子竞技战报的顶呱呱的校对！《200+200攻略精华本》这个名字不错，可是重复自己的创意这种事情我们不大做，所以《200+200攻略精华本》到目前为止还是一种存在于头脑中的构想而已。而且很抱歉，《100+100攻略精华本》编辑部里已经没有存货，看看有没有玩家能够转让这套书给你吧。今年我们将制作《大众软件2005年增刊》，请大家拭目以待。凡在本社邮购订阅《大众软件》的读者可以自动成为读者俱乐部的会员。

辽宁 李恒宇

建议在主板/芯片/电脑等评测项目中加一组网络传输测试（LAN和ADSL），毕竟网络已经成为电脑必不可少的搭档了。还有，大软的稿费怎样计算，我想给大软投稿呢。

林晓：召唤答复，召唤网络编辑，召唤……评测是为了让大家更好地了解产品性能，选择的时候有的放矢。李恒宇你的建议我想编辑会考虑的，谢谢你。大软的稿费标准，是根据栏目、文章质量和作者等级来划分的。如果想投稿，和具体的栏目编辑联络吧。

甘肃 魏鑫

我每期都要填写读者咨询卡，很想给大软写榜评，可以吗？还有，寄信很麻烦，有没有电子版的咨询卡让我们填写呢？

林晓：谢谢魏鑫你对大软的支持，欢迎你写榜评。读者的榜评我们可以登在TOP TEN中，你可以参考当期的榜单评说游戏或者热门软件。读者咨询卡没有电子版，但是我们网站（www.popsoft.com.cn）上有一个杂志评刊，是电子的，直接在评刊表中打勾就可发表你对当期杂志的意见。TOP TEN榜单的软件或者游戏投票也有电子版和手机版，电子版的投票地址是http://club.popsoft.com.cn/topten/，手机投票见读者咨询卡背面的说明。

河北 熊凯

我是一个喜欢玩游戏但又不知道什么游戏好玩的人。《大众软件》在这方面的介绍有什么独特之处吗？

林晓：《大众软件》已经对PC游戏进行了持续不断10年的报道，在这方面非常有权威性和公信力。（可不是王婆卖瓜，自卖自夸）在杂志的后半本，我们有对游戏的介绍（游戏地带）、有攻略（攻城略地）、有评论（锋利的盾）、有游戏背景文化探讨（龙门茶社）、还有游戏文学（游戏剧场）；当然也少不了火热的网游（在线争锋）和电子竞技（极限竞技）。资深的编辑、高水平的作者，对游戏的评估与判断绝对值得你信任。（汗，再次强调，这不是广告，只是我太爱我的杂志了……）

安徽 陈思

什么叫做公测，什么叫内测？在公测和内测的网络游戏是不是不用买点卡？什么样的网络游戏不收费？请推荐几款。我正在玩一款《热血江湖》的网络游戏，可玩得不顺畅。请问玩这款游戏的最佳配置是怎样的？玩网游与网速有关系吗？

林晓：公测一般就是公开测试的意思，所有想玩这个游戏的玩家都可以注册进入游戏。内测是小范围测试，厂商自己发号，不是所有人都能玩到的。公测和内测的网络游戏不用买点卡。

现在免费运营的网络游戏不收费，比如热血江湖、Pangya、巨商、飚车等。

《热血江湖》的最佳配置请参照其官方网站（随便用什么搜索引擎查一下吧）的有关说明。玩网游顺畅与否，不仅与网速有关，还取决于网游运营商服务器的稳定性。

辽宁 殷哲

为什么《幻想三国志》找错的那个我也答对了，可中奖名单中却没有我？我真的好想要一台“小神游SP”游戏机，可是我妈妈不给我买。《大众软件》可以帮我的忙，送我一台吗？

林晓：我们的中奖名单，是从基本答对《幻想三国志》找错活动的读者朋友中抽取的。你没有被抽中，万分同情……游戏机这玩意儿一般妈妈都不会给买的，估计除非你考试门门100分才会有希望……非常抱歉，送你一台这个事情我无力办到，因为我们没有这个预算。这儿有两个建议给你：一是继续关注我们的杂志，看看有没有类似送游戏机的活动；二是开源节流，为游戏机积攒每一分钱。

订阅信息

山东 王炜涛 我想订阅明年的《大众软件》，应该怎么汇款？你们怎样才能将杂志送到我手中？

林晓：《大众软件》可以在邮局定阅，邮发代号82-726，定价每期6.8元，全年163.2元。也可以选择在杂志社的读者俱乐部订阅，免邮费，而且还会有优惠活动，详情请查阅近期杂志中的广告。如果没有特别要求，俱乐部会用平信形式将杂志送到你的手中。

江苏 吴昊

看到2005年第16期上魔之左手要动画片，推荐几个好看但不热门的：《D.N.Angel》《青出于蓝》《阿兹漫画大王》《Air》。我明年毕业后想买一台本本，一直很矛盾是买苹果的还是买基于Windows平台的。当然，这个问题不着急知道，明年我上大学前告诉我就行了。某位女生评出大软帅男前三甲：[illegible]、8神经、龙猫（这不是我的意见，与我无关哦）。

林晓： 昊昊，你在信中写了很多对日本以及日本技术的看法，[illegible]，有自己的主见，这点非常好。[illegible]的东西又岂止动画片。要坚持自己评判事物的标准，不能人云亦云……所以我们编辑部里的某男，坚持他的外形也是非常帅的……

浙江 吴启鸿

凑了6.80元买回了第200期大软珍藏。林晓，你知道这6.80是怎么凑的吗？NO.1 把废书全卖了，[illegible]到4.2元。NO.2 用1元钱去游戏厅买了4个游戏币，在那种可以奖游戏币的机器上碰运气。从小就没有中过奖的我，居然中了60个游戏币！我把其中40个卖了5块钱。哈，就这样有了买大软的钱。

北京 小软

8神经GG头发剪了吗？剪了的话能否让我看看照片？

林晓： [illegible] 8神经GG说："[illegible]！至于照片，我刚从[illegible]电玩展上回来，去看我的专题文章，也许你能在那里面找到我的照片。什么，小软朋友只有13岁？啊！玩游戏可要有节制啊。"（8神经同学暴走中。按照今年对Fans的[illegible]方法，我们8神经GG的Fans应该叫8[illegible]吧？）

江苏 徐俊

这个学期准备学Unix的操作，不过看上去挺烦的，但我想只要有一股子热情在，一定可以成功。大软的"实用软件"栏目是我最喜欢的，从中可学到很多实用知识，向妈妈证明电脑≠游戏。

林晓： 徐俊的新学期开始得不错，真有动力的。正在看杂志的你呢？新学期有什么新打算？

DR留言板

DR留言板开张了，大家有什么话要和编辑说，和其他读者谈，都可以在这个留言板里占据一席之地。DR就是"大众软件"之简称"大软"之汉语拼音的缩写阿。留言的方式很简单，发E－mail给我：linxiao@popsoft.com.cn或者写信给我：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收（邮编 100036）。精彩的留言还可能收到我们的小礼物呢！DR留言板，你的留言板。

新疆 骆彬

给喜欢的大软提几条意见：

1.我认为读者咨询卡背面可供投票的网游不是很全。中国有很大的游戏市场，把网游全列出来，不仅仅可以方便读者投票，还可以让读者更加了解网络游戏。

2.广告应该归类排版。

3.经常写些专题文章，比如教师节到来的时候介绍些教学软件，让老师从中受益。

林晓： 谢谢骆彬同学给我们提出宝贵意见。[illegible]名单上的网游，是根据受玩家欢迎程度列出来的，不可能将所有网游都列入这个名单中；广告的排列，是根据广告商购买的版位来决定的；[illegible]软件是个好主意，我想软件编辑会考虑的。

上海的砚清给我们送来了《三国风云》的人物卡片，说是把"小时候的[illegible]给[illegible]现在的[illegible]"。

2005～2006年度信息员名单

经过报名、筛选、考核，2005～2006年度《大众软件》信息员名单终于确定了。他们将在各大地区的中心城市完成采集当地IT信息、读者对大软的意见和反映，以及编辑部交给他们的其他任务。请大家对他们的工作多多支持，谢谢。

西安 沙 水 葛 鹏
成都 罗 玄 周思维
上海 荆斯达 天火神兵
广州 童绘宇 区锦辉
武汉 张 涵 夏彦端
北京 果 萌
沈阳 姜 威
郑州 冯 涛

视觉的盛宴

飞利浦BDL4221V"商用大屏液晶风暴"莅临

日前，显示领域的领航者飞利浦推出了其面向高端商用市场的BDL4221V超大屏液晶显示器，这款顶级显示器拥有42寸辽阔视野和1366 × 768超高分辨率，带给用户全新的数字娱乐体验。BDL4221V颠覆了LCD和TV的传统概念，为用户奉上了一席极具诱惑的视觉盛宴。

完美屏幕，真色彩

无论是当前的DVD影片，还是未来发展的HDTV数字电视，都在朝高清晰方向发展，这就对显示设备的分辨率提出了更高的要求。众所周知，屏幕的分辨率越高，表现的画面就越精细。飞利浦BDL4221V的分辨率达到1366 × 768，最高支持1080i数字格式，因而在画面呈现方面更精细、更清晰。为更好保障画面质量，这款产品还配备了DVI数字接口，通过附带的DVI线，可以完美再现高清晰数字画面。



视角和响应时间一直是影响液晶发展的拦路石，而飞利浦凭借强大的研发实力，已经克服这两大难题。BDL4221V最大可视角度达到178°，基本扫除了视角"盲区"，即使在接近水平位置的角度也不至于色彩失真。同时，这款产品的响应时间低至10ms，通过加快液晶分子偏转速度，保证激烈的高动态画面流畅无拖影。此外，飞利浦BDL4221V液晶电视还拥有500cd/m² 亮度和1100:1对比度，进一步提升了画质。

苗条身材，大面子

在寸土寸金的大都市，居住空间有限的矛盾愈发突显。传统显示器体积庞大，占据不小的空间。飞利浦BDL4221V秉承液晶一贯的轻薄传统，在拥有超大视野的同时，还大大节约了使用空间。辅之具备实用的壁挂功能，行业用户可以轻易摆放在任何角落。廊柱墙壁、商场挂顶。

大面子带来的是高品质的享受，用户可以在任何场所享受高清晰DVD影片或进行其他商务显示活动。无论是细致入微的细节特写，还是气势磅礴的宏伟场面，飞利浦BDL4221V宽广的42寸大屏幕，都能淋漓尽致地完美演绎。如用飞利浦42寸液晶显示器来玩游戏，更可获得身临其境的震撼享受。此外，用户还可以通过拼接多台飞利浦BDL4221V组成超大面积电视墙，以应对超大画面显示的需求，拼接之后的显示效果依然清晰鲜艳，带来超大完美的视觉体验。

绿色环保，金属战士

绿色环保是当今的健康主旋律，飞利浦BDL4221V在这方面做得极为出色。正常运行时只有140W功耗，待机状态更低于2W，比起同尺寸PDP至少300W的高耗电量，飞利浦BDL4221V仅节电一项，就能为用户节省一笔不小的开支。低功耗还具有低热量的好处，无须风扇散热，感受宁静生活。

液晶是通过被动光源持续发光，对保护视力有着很大帮助。飞利浦BDL4221V能够随着环境变化自动调节亮度，加之42寸超大屏幕，用户完全可以坐在远处观看，久而久之养成良好习惯，让眼睛不再"黯然伤神"。

同时，飞利浦BDL4221V的外壳采用了全金属制造，在颇具欧洲优雅风情的同时又增添了鲜明的时尚元素。金属外壳的设计非常利于散热，从而大大延长了使用寿命。

作为液晶行业旗舰厂商，飞利浦推出具备尖端技术的BDL4221V液晶商用显示器，不但昭示其将强势迈进行业应用B2B市场，更将推动大屏液晶显示时代的到来。

关于皇家飞利浦电子公司

荷兰皇家飞利浦电子公司（NYSE交易代号：PHG，AEX交易代号：PHI）是世界上最大的电子公司之一，在欧洲名列榜首。其2004年的销售额达303亿欧元。飞利浦拥有161,500名员工，在60多个国家活跃在医疗保健、时尚生活和核心技术三大领域，并在医疗诊断影像和病人监护仪、彩色电视、电动剃须刀、照明、以及硅系统解决方案领域世界领先。关注飞利浦的新闻，请登录www.philips.com/newscenter。

最近什么最当家？



"什么酷？什么HOT？最近什么最当家？……"

陶喆的歌简直就道出了我的追求。没错，先人一步，这就是我做人的原则。一言以蔽之，任何新鲜热辣的东西，都难逃我的法眼！

这可不是自说自话，我的前卫是有目共睹的，不管是穿的、戴的、听的、看的，还是吃的、玩的，我都毋容置疑的掌握着第一手资料，就连K歌，我也绝对是活生生的一张流行榜单！

小古，我的死党，也是我发布信息的最大受益者，就能证明这一切。

可是，从那一次开始，一切似乎改变了。

那是个周四的中午，阿玲、大志、小古和我一起吃PIZZA，聊着聊着，忽然被一阵突如其来的响声打断，那是一段电流声组成的音乐，虽然从未听过，但抓人的旋律和极富特色的音效，立即吸引了我们。不过这声音倒底从哪里来的？阿玲，大志和我的目光不约而同的一起投向小古。小古一抬眼，注意到我们三人的眼神，这才突然反应过来。

"哎哟，我可忘了！"只见他急急忙忙从兜里掏出还在响个不停的手机，接通电话，音乐嘎然而止。

小古接完电话，把手机往桌上一放，冲大家傻傻一乐：

"嘿嘿，新设的铃声，我还没习惯呢。"

"喂，刚才那什么歌啊？真好听！"

阿玲先耐不住好奇，第一个抢先发问。

小古傻乐着把手机又调到刚才的铃声旋律上，递给我们。

我们凑到一起，已经有些耳熟的音乐再度响起。这回听得真切，活泼的曲风，跟俏皮的电子音效，让人身体不由得随之摆动。放了一小会儿，大志已经跟着哼哼起来了。

小古高兴起来："大志，你好厉害啊！这首小鸡甜甜你这么快就学会了？来，再听听这首！"

说着伸手拿起手机，又拨弄了两下，又一首乐曲开奏了。一样的轻快有趣，一样的动感十足。

阿玲抑制不住激动，急匆匆的问道："喂，小古！你倒底从哪儿弄到这些铃声的啊？怎么我们从来都没听过？"

小古脸上浮现出一个神秘的笑容，挠了挠头，说道："呵呵，其实就算我不说，你们也很快就会知道了。"

阿玲把眉头一皱，嘟起嘴怪道："你这家伙，还卖起关子来啦？"

大志还在跟着新的旋律哼哼，听到这话，也忙帮腔道："就是就是，小古，好东西别自己把着啊，你瞧人家阿先，什么都抢着通报。"

小古咯咯一乐，"不是不告诉你们，其实啊，这是一个欧洲的，专门做手机图片铃声的专业大公司做的，叫Jamster提供的下载。"

阿玲"哦"了一声："怪不得我们都没听过呢，原来是进口的啊！"

"我还以为就咱们才有图片，铃声啥的，敢情国外也玩啊！"大志在一旁大惊小怪。

小古点了点头，"那可不，跟你们说吧，现在这公司的铃声在欧洲那边可是最流行的，几乎人人手机里都下载了呢！要不我说不用我介绍呢，估计过不了多久，咱们这边肯定也流行起来了！"

阿玲连连称是，"没错，咱们那些铃声成天就那么几首，都快腻死了，跟人家欧洲同步，那才叫时尚呢！"

大志憨憨一笑，"说的也是，看来咱们得赶紧脱俗啊！小古，这回你可比我们都领先啦，连阿先都被你比过去了！"

沉默已久的我，心里这时正满不是滋味，被别人抢了风头，这还是第一次，而且那个人居然还是小古，我一时不知道接什么话好。

这时，小古突然伸手拍了一下我的肩膀，说道："你们哪儿知道啊！要不是阿先，我才弄不到这些铃声图片呢！"

这句话一说，阿玲和大志都瞪大了眼不说，最摸不着头脑的人还是我。

"这铃声，又是阿先先发现的？"

我也疑惑的看着小古，只见他一个劲点头道：

"可不是吗，阿先，你还记不记得你那会儿给我听过一首网上下载的歌，叫做疯狂青蛙的？"

我回忆了一下，点了点头，那是前两天国外很流行的一首电子音乐，怪怪的青蛙歌声让我过耳难忘。

"就是那个啊！"小古继续说，"我觉得好玩极了，就上网查它的来历，后来发现它原来是一首著名的手机铃声音乐，查来查去，自然就查到拥有它版权的这家jamster公司喽！"

"原来这样啊！"阿玲和大志异口同声的叹道，"闹半天还是阿先最厉害！"

恍然大悟的我面对他们两个投来的崇拜目光，机械的点了点头，干笑几声，心里暗想："惭愧！"

广　告　索　引

UTalk 语音指挥作战

《倚天Ⅱ》雄帮酣战解放双手

9月，动感《倚天Ⅱ》（http://yt2.catv.net）迎来了最为轰动的一个月——烽火擂台百战起，剑气争锋至尊榜！“烽火擂台”雄帮之战刚刚结束，“真武至尊天下第一帮会战”又将掀起紧张的线上狂战风潮！称霸一国、笑傲三国、问鼎天下，跨国、跨服、跨区的帮战即将兴起！

如何才能在这风云瞬变的战争舞台上立于不败之地呢？如何才能赢得称霸一方、笑傲万世的“倚天Ⅱ天下第一帮”之称呢？



动感《倚天Ⅱ》向你推荐UTalk团队语音通讯工具，解放你的双手，酣战无忧，完美沟通！

也许不少帮会已经开始尝试利用TS沟通，用语音代替繁琐的键盘敲字以争取每一秒的优势，但我们相信追求完美的“天下第一帮”必定不会满足于此！要成为《倚天Ⅱ》“天下第一帮”，必定还需要一个拥有高清晰语音通话质量、极少的系统资源占用率、全中文界面，且操作便捷的聊天平台！

如果你期待解放酣战中的双手，全情投入战斗、沟通无忧，就快来使用《倚天Ⅱ》首推的UTalk语音通讯工具吧！只有借助先进的UTalk交流工具，才能在战场上处处抢站先机，取得无上荣耀！



高清晰语音通话质量、更少的资源占用、全中文界面、更简便的操作，你所期盼的全新体验将由UTalk带来！针对广大网游玩家的迫切需求，新浪UC正式发布了名为“UTalk”的团队语音通讯工具软件。

UTalk是一款主要针对网络游戏用户和局域网游戏用户而开发的团队语音通话工具，它拥有小巧、灵活、专业、全中文界面、上手简单等优点。UTalk即使在拨号上网情况下，也能以极小的带宽占用，穿越防火墙，提供清晰高质的语音服务。这种专为大型网游（团队语音通讯）所做的设计，将彻底改变网络游戏以“打字”为主的交流现状，从而彻底解放玩家的双手，让玩家在游戏过程中享受到更为畅快的交流环境，以及更为默契的战队配合。相信凭借这划时代的语音交流软件，骁勇善战的《倚天Ⅱ》铁骑雄帮，必能在疆场上表现得更为出色！





此外，UTalk还为用户提供了服务器/客户端软件，通过服务器端软件，用户可以自由建立UTalk服务器并管理该服务器。而客户端软件除提供专业的语音功能外，也提供基本的好友管理、服务器管理、用户管理和文本聊天等常用功能。



现在，《倚天Ⅱ》已将UTalk作为官方推荐的语音交流软件。感兴趣的玩家可以前往UTalk官方网站自由下载，免费使用之。领飞网络新“声”活，畅享第一3D网游攻城战，就从新浪UTalk开始！

进入UTalk官方网站 http://www.utalk.com.cn

进入《倚天Ⅱ》官方网站 http://yt2.catv.net



UTalk

团体即时语音通讯工具软件

www.utalk.com.cn

容量和轻薄的统一

——亚略特时尚型指纹硬盘 FDT180

目前，国内指纹硬盘厂商还只有寥寥几家，其中最专业的无疑是深圳亚略特公司，亚略特迄今为止已推出5款面向民用市场的产品。其中除了已推出市场近一年面向企业级市场的专用型硬盘外，还最新推出了三款面向消费类市场的时尚型产品。其共同特色是：外形时尚、轻薄，色彩绚丽。其中，FDT100重量只有70g左右，堪称全球最轻薄的一款指纹硬盘，不过由于目前1寸微硬盘的价格还比较高，容量最大也只有8GB，对于普通用户其性价比不是太高，如果希望选择一款容量和轻薄能够兼顾的产品，那么FDT180是一个很好的选择，其重量只有120g左右，外壳尺寸为10cm × 8cm，同样很小巧，由于可接入1.8英寸移动硬盘，其容量有40GB和20GB等两种，可以说已完全能满足一般用户的要求。

FDT180采用按压式指纹识别芯片，外形以蓝色调为主，夹以银色，显得华贵大方。可以接入1英寸和1.8英寸两种规格的硬盘，硬盘接口经过专门设计，推入和推出都很轻巧方便。FDT180带有配套指纹管理软件和数据线，支持USB2.0接口，安装简易，支持热插拔，最高传输率达到了480MB/S，基本上与内接硬盘之间的数据传输速度相当。由于硬盘需要较大的电流，所以通过USB驱动的电流可能不一定能满足指纹硬盘的需要，所以FDT180还专门配备了电源线。

FDT180采用了目前较为先进的活体指纹识别技术，可确保机密数据无法被人冒用、窃取、篡改。在对文件加密时，FDT180提供了独特的密钥汇出机制，即使硬盘遗失，也不怕机密文件被窃。

FDT180主要可为用户提供作为指纹加密中心、移动数据中心和身份管理的作用。

指纹加密中心：FDT180除了对本硬盘数据进行加密外，同时也可以将本硬盘盒的硬盘换成其他硬盘进行加密。可以说，FDT是一个很好的个人指纹加密中心，能够对各种相关的数据进行加密。FDT180的加密不限任何文件格式，同时还可提供“电脑登录保护”、“我的加密文件夹”和“随身安全电邮”等加密功能。

移动数据中心：FDT180可以很好地储存用户数据，而且方便携带，同时由于其有指纹加密功能，可以让企业或个人放心地把敏感数据存放其中，是真正的移动数据中心。FDT180采用USB2.0接口和增量备份模式，对电脑数据实现快速智能同步备份。

身份管理中心：对于个人来说，可以给经常需要交换数据的客户或朋友分配一个指纹帐号，把相关数据或登录程序存放在硬盘上，由于是通过指纹验证身份，可以有效杜绝非法用户的身份，很好地起到身份管理的作用。



时尚型指纹硬盘是亚略特重新定义国内指纹硬盘市场后针对消费类存储加密市场推出的全新产品，其不仅采用了先进的活体指纹识别技术，也在国内第一家引入了微硬盘类产品，产品外形方面更进行了全面的创新，如果价位合适，相信很快会与U盘一样成为个人存储市场主要的移动存储设备。

《传奇3G》揭开神秘西沙漠的面纱

一、传说中神秘的西沙漠

传说中的西沙漠地底深处曾经是拥有先进智慧和高度发达科技的地下文明的发源地，谁也不知道那漫漫黄沙下沉寂数千万年的古代遗迹究竟述说着怎样的故事，人类有限的认知范围仅限于失传的古老诗歌中流传下来的一段对于古代神秘的地下种族的描述性文字而已，传说他们在制造出具有无穷能量的魔石之后就消失了。关于这个地下种族消失原因的学说很多，有一种说法被认为是最接近于事实真相的，那就是他们在利用魔石的能量时不小心令其外泄，地下的其他生物无意中吸收了魔力开始变异，变异后的地下生物拥有了可怕的力量和凶残的毁灭本能，它们侵占了地下种族的城市，并毁灭了这个种族，而魔石的下落也从此杳无踪影……

二、西沙漠地理知识普及



传奇三G西沙漠版本增加了总共10张地图。这10张地图分别为西沙漠地下城市4张、地牢3张、地下矿山3张。西沙漠地下城市的位置，主要位于绿洲的正西方，所以玛法大陆的人们谓之为西沙漠。在其东南方向是大名鼎鼎的黑度宫和地处偏远、人迹罕至的诺玛村落。而北方则是玛法道士们聚集的世外桃源——失乐园，还有他们常去经受考验的震天宫。北边偏西的地方矗立着一座繁华的沙漠都市，这里就是沙漠战士的重镇——沙漠土城。中部就是沙漠绿洲，绿洲因其重要的地理位置、发达的沙漠贸易一直享有“沙漠之心”的美誉，许多对西沙漠的地下秘密抱着浓厚兴趣的人经常在此寻找适合的伙伴一起冒险，一直走到正西方一处弥漫着不可思议气息的神秘区域，看到那个有着特殊而未知含义的神秘标志了吗——那就是西沙漠地下都市遗迹了。

三、西沙漠的魔影——蜥蜴族

这次人类要面对的敌人种族又增加了一个——蜥蜴族。似乎在玛法大陆漫长的纪元里，人类总是在向自然环境索取资源的同时不断地制造出自己的敌人，总是在面临一个又一个来自异族的挑战和威胁中延续着自身的生存与繁衍。这次的西沙漠怪物总共有九个类别，而且似乎还是诺玛一族的盟友和竞争者。从外观来看它们就像是玛法大陆上新出产的怪物品种，因为长期生活在西沙漠地下的缘故而导致人类对它们的一切所知甚少。但实际上这些由蜥蜴变异而来，外形上还保留有蜥蜴族鲜明特征的生物已经在地底生活了数千万年，由于接受了地下文明最后的文明硕果——魔石的魔力洗礼，已经使得这些变异生物具有很强的攻击性和恐怖的能量。

四、新道具——道士的福音：强化护身符

强化护身符：这是玛法的杂货店一种为增强道士的自卫能力和物理伤害力而特别开发的新道具，它们的制作成本高昂，既有一些很难收集的材料又要消耗大量的金币，当然出售价格也不低，但一分钱一分货，它们可以使道士的元素攻击力成倍提升，这在一些危急情况下特别实用。可以选择制作火焰、寒气、霹雳、狂风共4种元素的强化护身符，根据制作成本、质量等级的不同，其威力增强效果也不同。



五、50级新技能——破荒步（武）、旋风墙（法）与灭魂火符（道）。

武士的50级技能——狂暴冲撞（破荒步）

野蛮冲撞的强化技能，把对方击退的同时使对方处于半晕状态，与莲月剑法等秒杀技能一起使用效果最佳。

法师的49级技能——旋风墙

形成3×3大小的旋风，魔法持续过程中不能反复使用，持续过程中一直会造成伤害，受到攻击时，按一定几率会被击退。



道士的49级技能——灭魂火符（灭杀界）

灵魂火符的加强技能，消耗护身符的技能。

六、MAX级武器的制炼秘密

关于制炼的秘密：如果你有一把心爱的屠龙或者破山，它们已经升了总共16次，等级达到MAX状态，这表示武器已经满级不能再升了。按照过去的经验，它现在的制炼结果就将永远被固定下来，代表它能够升级的最终属性了。许多练到极品的武器往往到了这一步就功败垂成，无法再继续提升其品质，但是自从制炼石出现以后，一切都改变了……

HACHA 海畅　　WWW.HACHA.CN

品质铸就辉煌

——海畅P650 MP3播放器

随着MP3市场的日趋成熟以及数字应用大潮的兴起，消费群体也逐步进入理性消费阶段，对产品的品质、功能、性能等方面都提出了更高的要求。海畅也不断的在功能、造型、工艺及工业设计等方面提升产品的附加值，引领国内品牌突破韩系品牌主导市场高端的局面。下面让我们看看海畅的旗舰级产品P650是如何由内至外塑造经典之作的！

外观造型

一、黑白经典配色+流畅线条，简约大气、高贵典雅！

P650秉承简约的国际设计风格，以黑白双色的经典搭配衬托出高贵气质、以简洁的线条勾勒出王者之风，硬朗的线条带有恰当的弧度修饰，使机器的身段看起来更加流畅。

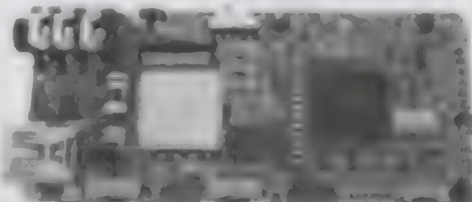
二、优质原料+精湛工艺，打造一流质感！



工艺方面在黑色部分采用进口高档PC+ABS材料制作，硬度与普通外壳材料相比增加五倍；白色部分采用进口铝合金材料冲压成型，表面经过二次氧化并通过精细的超声波抛光处理，光泽度优于普通金属三倍。五向摇杆采用全球最好的ALPS按键，灵敏度和稳定性是普通按键的十多倍，按键采用的是韩国DAEJIN（大珍）的按键，灵敏度和使用寿命比普通按键增强五倍。

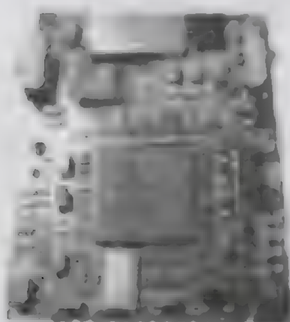
内部结构

一、国内率先使用PHILIPS PNX0101解码芯片加上精密的电路设计，为音质的完美表现和稳定性提供绝对保障！

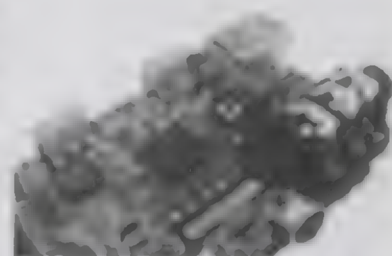


1. 因为内核部分PHILIPS PNX0101采用的是BGA180封装，对PCB的工艺要求更严格，所以P650采用规格最高的顶级PCB板美国生益玻璃纤维板材，焊盘部分经镀金工艺处理，以六层电路设计最大程度减少各元器件之间线路的相互干扰，给PNX0101的稳定发挥带来最可靠的保障。

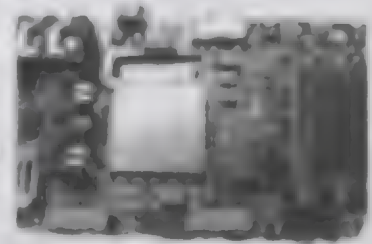
2. PNX0101内核部分采用双核结构，主处理器采用32位主频60MHzARM7核心的RISC（等同普通电脑级别），从处理器为速度高达80--100MIPS的24位EPICS7B音频专用DSP（相比普通的50M以下的16位DSP可以更好的保护音乐细节）；内置了一个16位立体声音频ADC和DAC，比普通的8位或4位更流畅；输出功率达到18mW，信噪比更是高达90dB,确保使用者得到高品质的音质享受。；



3. 为了更好的发挥Philips芯片的顶级音质,同时让产品品质得到绝对保障，P650的内部元器件全部采用顶级产品，贴片阻容件采用TDK产品，输出电容采用广泛应用于尖端军事、电脑、手机等方面的AVX钽电容（其性能稳定、寿命长、绝缘电阻大），以专业用于音频切换的PHILIPS 74HC4066顶级芯片来实现单耳机孔提供LINE-IN功能，更好的保障了Line in方式录制音频的音质不受任何杂质的干扰使得输入音频的音质更纯净。



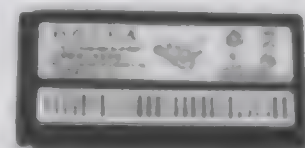
4. FM调频收音采用的是PHILIPS的TEA5767高灵敏度收音模块芯片，这块芯片属于低电压和低功耗的全集成单芯片FM收音产品，芯片外加上金属屏蔽罩，确保芯片工作时不受外部电路的干扰，使调频信号的接收更为稳定，并使调频广播的音质更为干净。



二、国内率先启用的全新供电系统，超强的稳定性和经济性，全面保障产品的高水准运行！

1. 国内率先采用可拆卸封装锂电，既可自由拆卸更换又可连续充电使用，以大容量承载高耗电量，以可持续使用减少在电池上的额外投入，以自由拆装避免电池无法更换的隐患，更便利更经济！

2. 可拆卸锂电池内置精工充电保护IC并采用手机电池的专业封装技术，确保电池的安全可靠性，电池接触弹片为专供手机使用的顶级弹片，确保电池供电的稳定性。



3. 电源管理采用全球便携式电源管理IC的领先者德州仪器（TI）的TPS61041升压IC和TPS62202DBV-DC-DC，更有效地增加工作效能、降低产品功耗。



特别功能

一、自定义EQ打造个性化音乐空间

在用户EQ菜单内可通过切换频率（80HZ,600HZ,1KHZ,6KHZ,12KHZ 5点频率）、增减分贝（-20dB~+20dB十级可调）等方法手动设置自己喜欢的音效，高、中、低音多达5频点可调，每频点多达10级可调的设置让频率和分贝可自由搭配至最理想的状态，人性化的设计为使用者量身打造个性化音乐空间。

二、人性化“恒音开机”保护听力

如果当前音量超过20，重启后P650会自动设置为20，这样就避免了开机时过高音量突然刺激耳膜，有效的保护用户的听力。

0755-83350818　　Sales@hacha.cn

拯救女神

自从8月29日开放了G1主线后，每到周六，另一个世界就成了除敦巴伦市场外玩家最多的地方，大家都跑去拿"另一个世界封印使者"和"拯救女神的"称号。

笔者在另一个世界的第一次开放日拿到了"另一个世界封印使者的称号"，这个称号比较简单，我也就不介绍了。而"拯救女神的"就非常困难了，在做这个称号的任务时，我们要打通另一个世界的红、绿、银、蓝、黑五色珠子地下城，这五色珠子地下城中的守卫怪物是爱琳世界中最强的怪，甚至还有爱琳没有出现过的怪物。打完这5个地下城后拿到女神垂饰，再打通终极BOSS地下城，才能获得称号。这些都是很困难的，要求队友的团结协作，现在笔者为大家介绍另一个世界中的6个地下城。这四色小珠子地下城的怪物主要是目前初级中出现的怪，包括蜘蛛系的白蜘蛛、变异蜘蛛、肥蜘蛛，骷髅系的骷髅、红骷髅、金属骷髅和地精、各种哥布林、狼人、小精灵、飞剑、各色翼魔小鬼、各种蛇类等。这4个地下城的BOSS分别为变狼狂、黑色石巨人、鹿魔王、笨重翼魔、雷翼魔等几种，只要配合得当，都是很容易搞定的。

首先，我们来讲相对比较简单的蓝珠子地下城，蓝珠子地下城和塞尔初级地下城十分类似，有白蛇、青蛇、棕蛇、黑蛇出现，这些怪不会群殴，我们普通砍，然后防御攻击就可以轻松杀死它们了。还有蜘蛛系的变异蜘蛛，也可以像蛇一样解决，笔者是风车战士，所以都是风车防御风车循环杀死它们的。因为我们的目的是地下城宝箱房间的黑珠子碎片，所以能不打的地方就不要打了，遇到珠子房间，同时打亮灯冲过去就好，这样可以节省武器耐久，毕竟另一个世界里只有卖药水的，武器坏了可就糟糕了。





然后是红珠子，红珠子地下城与拉比初级地下城很像，怪物也以骷髅系为主，在这个地下城使用冰反可以搞定。注意的是可能会有房间刷出雷翼魔，此怪攻击强而且群攻，建议开箱子时，有一个人守在门外，因为在地下城全部挂掉的话，是要重新打过的。雷翼魔能不打就不要打，如果必须要打的话，可以火反或者风车。除了雷翼魔强点外，红珠地下城也可以很轻易地过去。



银色珠子地下城，这个地下城比以前两个地下城有点难度，上面两个地下城都是两层，而银珠子地下城只有1层，却非常大。怪物也比较混杂，上面的怪都有可能出现，BOSS为中级里的黑色石巨人，像打其它石巨人一样打就可以杀死。建议银色珠子地下城至少要3人组队。

最难的是绿色珠子地下城，绿色珠子地下城雷翼魔出现的概率很高，笔者在这里遇到了好几次雷翼魔，其他怪物也和另外三色地下城差不多。如果队友合作好的话，也是可以通过的。

通过了这四色珠子地下城拿到了4个黑色珠子碎片，找另一个世界的"小邓肯"买收集黑色珠子的任务，换一个黑色珠子。把这个黑色珠子扔到祭坛上（最多可以3个人组队）就到了黑珠子地下城，要注意在这个地下城团灭或者掉线的话前面4个地下城要重新打过。黑珠子地下城也以上述怪物为主，其中只有雷翼魔比较难对付，BOSS为幽灵剑士，用弓射他们就好了。

打完黑色珠子地下城后，用得到关键字与"小邓肯"对话，获得女神的垂饰，这个就是终极BOSS所在的地下城也是拯救女神的最后一个地下了。这个地下城一共有6层，小怪很简单解决，每一层都有最少一个BOSS级怪物。1楼地狱狗3只，2楼变狼狂一只，3楼笨重翼魔一只，4楼幽灵剑士6只，5楼暗黑巫师和一群小精灵。建议有一个人守在门外使用组队毛复活队友，这样可以一次通过此地下城。在这个地下城团灭或者掉线的话，我们可以再去用关键字对话拿垂饰进入。打完第6楼的时候，BOSS门外有个箱子，有个黑色魔族通行证书和BOSS房间钥匙，在这里掉线或者被BOSS团灭，我们扔黑色证书到祭坛上可以直接到BOSS房间。所以建议打到这里时退出准备足够的药水、武器，再来打终极BOSS。

打终极BOSS，它会召唤被召唤的翼魔，打小怪可以掉出封印卷轴，烧掉卷轴后，你就基本处于无敌状态，可以多烧几个封印卷砍死它，但是终极BOSS的血变态的长。

还有一种杀法是两个队友风车堵住它，另一个人点一堆火使用火箭和穿心箭解决它，笔者杀了两次最终BOSS都是用这个方法搞定的，大概用了45分钟杀死它。杀了它之后，看完动画会获得新的关键字"光骑士"，和新称号"拯救女神"。



订《电脑爱好者》



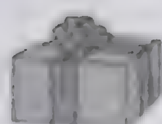


买二返一 闪存盘免费赠



订两年(2006/2007)就送128MB时尚闪存盘
240元的投入400元的回报!

只要您在杂志社一次邮购2006/2007年两年的《电脑爱好者》杂志，我们立刻赠送您一个128MB的时尚闪存盘，价值超过150元!



四季光盘 个性珍藏连环喜



春、夏、秋、冬四季精品光盘人人有!

(1)只要在杂志社邮购2006年全年《电脑爱好者》，您将在2006年分四个季度免费得到小编亲手打造的四季精品光盘。

(2)只要在邮局订阅2006年全年《电脑爱好者》，将您的订阅回执单扫描或拍摄后用电子邮件、或复印后通过信件、或传真至杂志社（**注：回执上请注明详细地址、邮编、姓名、电话**），我们将分半年免费赠送您四季精品光盘。

(3)如果您直接在报摊或邮局购买杂志，只要集齐并拼对《电脑爱好者》1-23期的拼图，就能在年底免费得到四季精品光盘之DVD版。(注：全年订阅和邮购用户不享受此项优惠)



五位好友订CFan 您的杂志免费得

如果您推荐5位朋友邮购2006年全年《电脑爱好者》，您将免费得到全年杂志一套。您只需请您的朋友汇款时在附言栏注明您的姓名和联系电话，我们会及时与您联系。



名字印在杂志上，邮购就有个性珍藏版《电脑爱好者》



只要在杂志社邮购2006年全年《电脑爱好者》，您的名字将直接印刷在杂志封面上，得到完全不同于市场销售的个性珍藏版杂志，尽享尊贵的VIP待遇!

详细情况您可登录电脑爱好者网站：www.cfan.com.cn查询。

您可以选择从杂志社邮购，直接邮局汇款的订阅方式:

[邮发代号:82-512]

请按以下格式填写汇款单

中国邮政汇款单

收款人姓名：牛万华

汇款金额（小写）：¥120.00

收款人地址（或开户局及账号）：北京市海淀区蓝靛厂南路25号嘉友曙光国际大厦南区8层

收款人邮编：100086

附言（以30个字为限）：

010-642*****或13*******（您的联系电话）

推：XXX(推荐人姓名)

010-642****（推荐人电话）

注：括号部分为说明文字，实际填写时不用书写。

注

为保证您2006年个性化珍藏版杂志的完整性，请您务必于2005年12月1日前，将款汇至北京电脑爱好者杂志社。

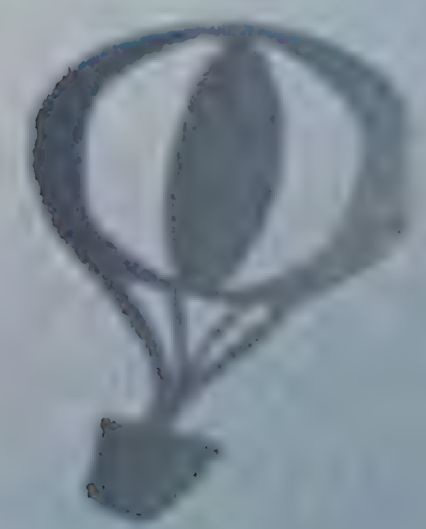
同时，请您在邮局订阅后，将订阅收据及您的详细地址通过电子邮件、传真或邮寄到杂志社。

传真：010-88400368

E-mail：cxxing@cfan.com.cn

复印件请寄至：**北京市海淀区蓝靛厂南路25号嘉友曙光国际大厦南区8层(100086) 王丽收**

[邮购查询电话：010-88400565/665]



TOKYO GAME SHOW 2005

これから先はここから始まる。





东京电玩展2005现场报道

立足尖端 放眼未来

请你告诉我，未来的游戏是什么样的？

20多年前，我们曾从一家叫做任天堂的公司生产的一款红白相间的方盒子FC中第一次找寻到了最简单的快乐——那个世界中有蓝得澈底的天空，游戏中的我们脚踩着梦想，头顶着金灿灿的理想，我们的快乐和那些"嘀叮"作响简单的电子声夹杂在一起，那个时候，我们还是孩子。

10多年前，电脑成为了我们的伙伴，我们航海，驰骋于梦想世界的蓝色海洋中。我们扮演着君主和武将，用横亘古今的勇气与文明、智谋相约，它们记录了我们的青春与成长。

我们的灵感和梦想似乎从来没有离开过游戏，未来的我们还将坐在自己家中的客厅里，打开通往世界的窗口，当然，我们听着蓝调、爵士音乐的同时，可惬意地喝一杯咖啡，与地球彼端的另一名玩家切磋技艺。

没有人可阻挠梦想，就像是虚拟缤纷的电子世界中，我们是平等的，所有的人无论肤色与贫富，都享受着同样平等的快乐。

2005年9月16日，从东京出发的地铁列车承载着来自世界各地游戏爱好者的梦想，驶向日本海滨幕张会展中心这块游戏爱好者心目中的麦加圣地，我们走在队伍的最前列，感受TGS 2005，感受未来的游戏……

本刊记者 北四环组
（日本东京报道）

帷幕拉开



队伍的前列，指向未来的游戏

东京电玩展（Tokyo Game Show以下简称TGS）是继美国E3之后的全球第二大游戏展会，创办于1996年，由日本CESA（Computer Entertainment Supplier's Assicuation）主办。展会的主要内容是TV游戏，日本众多知名游戏企业作为主要参展商在展会上公布最新的游戏产品信息。近年来由于TV游戏、网络游戏的迅猛发展，TGS也吸引了众多亚洲国家、地区及欧美游戏企业参展。次世代游戏主机XBOX 360与PS3之战成为本届展会中最受关注的焦点。根据展会组委会的官方资料，本届展会参展厂商达到了131家，超过2004年的117家。在展会上展出的各类游戏作品为552款，超过了2003年508款的纪录。而本届展会结束后176 056的参观总人数也超过1999年163 866的参观总人数，创下了新的纪录。在标有本次展会的主题“立足尖端放眼未来”的光影下，TGS 2005拉开了帷幕……


东京电玩展主办方CESA社团法人迁本宪三在开幕式上致辞


本刊在TGS共分为两个现场报道组，8神经（右一）及立命馆大学中村彰宪教授（右二）组成了现场报道二组

2005年9月16日上午9时，本刊赴日报道组一行来到会展中心，在办理完登记注册后，领取记者证进入会场，由于该日是专业观众开放日，所以，来自世界各地的记者朋友们早已准备好了“长枪短炮”，对准会场中心标有TGS 2005的展牌。9时30分，主办方的代表及厂商代表进行了简短的剪彩仪式并宣布本届TGS开幕。随后，本刊现场报道一组参加了官方论坛的两场重要的演讲，而现场报道二组则迅速走进展会现场，以第一时间体验最新游戏……

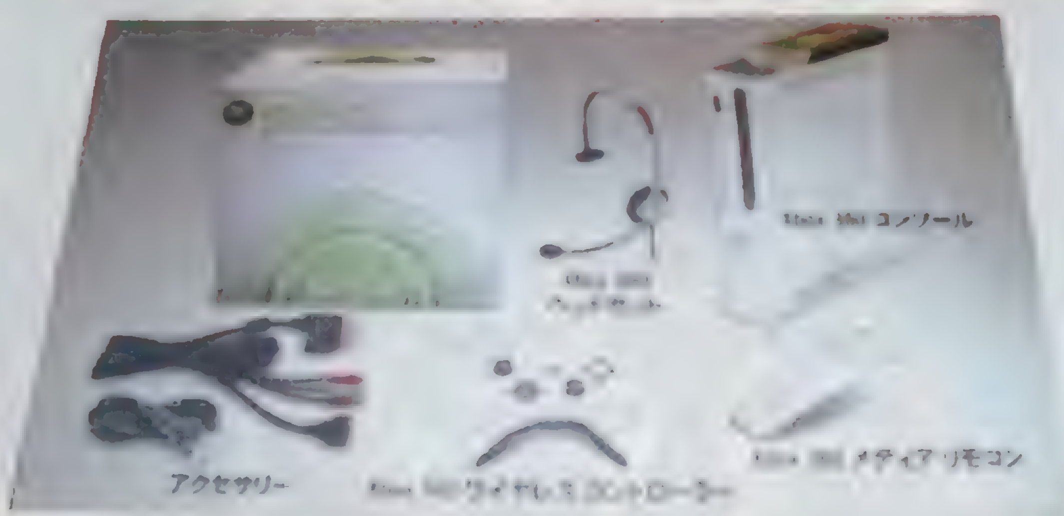

未来的游戏既在前方，也在各国记者翘首以盼的镜头里



CESA社团法人及NAMCO、CAPCOM公司的负责人，以及本届展会可爱的吉祥物一同出席剪彩仪式

XBOX 360——先发制人，还是借“机”造势？


微软XBOX 360的造势演讲无处不在



公开发售的XBOX 360正式产品包装内将包括以上的内容


展会现场中触手可及的“绿色革命”——次世代主机XBOX 360


XBOX 360是微软“决战客厅”庞大计划中的先头部队

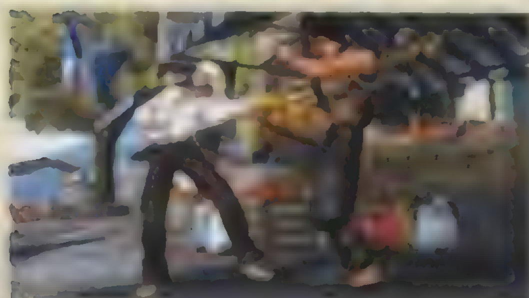
尽管在展会前一天微软在其发布会上正式公布了XBOX 360美版将于11月22日全球率先发布的消息（售价为399美元，约合人民币3220元，而公布版本中，将以是否配备20GB的硬盘加以区分），并于12月10日发售日版主机（售价为39 795日元，约合人民币2884元），但来自微软家庭娱乐事业部资深副总裁罗比贝克（Mr. Robert J.Bach）还是在当日TGS的首场主题演讲中对XBOX 360的功能和概念进行了造势般的宣传。在这次精巧的宣传中，罗比贝克再次强调了XBOX 360媒体娱乐中心的概念，显然，这次微软巧妙地避开了PS3在画面表现力方面的宣传锋芒，与PS3主机“犹抱琵琶半遮面”相比，XBOX 360显然大度得多，无论在会场的演讲中，还是展会的现场试玩中，样机随处可见，XBOX 360的绿色“客厅之梦”似乎触手可及。

在本次演讲中微软特意请到了Epic Games的负责人助阵演示由Unreal3引擎制作的全新游戏《战争机器》（Gears of war），与E3不同的是，这段演示视频中增加了一些新的内容，该游戏也是第一款用Unreal3引擎制作的游戏。与此同时，微软也宣布了将于2006年1月之前发售的XBOX 360游戏。其中与XBOX 360同步发售的游戏共有7款，分别如下：


《真·三国无双4 Special》


《山脊赛车6》


《世界街头赛车3》


《死或生4》


《使命召唤2》


《搏击玫瑰XX》


《战争机器》


《九十九夜》（N3）


《赋法战争》


《幻都杀手》


《极品飞车——最高通缉》


《幽灵行动3——巅峰战士》

《山脊赛车6》（NAMCO）
《幻都杀手》（NAMCO）
《死或生4》（TECMO）
《幽灵行动3——巅峰战士》（育碧）
《赋法战争》（From Software）
《俄罗斯方块》（Cavia）
《每个人的派对》（微软）
其他确定将于XBOX 360首发期间（包括2006年1月内）发售的游戏包括：
《真·三国无双4 Special》（光荣）
《极品飞车——最高通缉》（EA）
《摔跤王国》（Yuke's）
《九十九夜》N3（微软）
《世界街头赛车3》（微软）
《天外魔境——自来也》（HUDSON）

任天堂——手柄掀起新“革命”



被任天堂昵称为“双节棍”的控制方式将会给未来的游戏操控带来一场革命，控制器前方是总电源开关，用于启动或关闭主机；电源开关下方则是一个传统的十字方向键，方向钮正下方是A键，位于控制器背面（也就是A键正后方）是B键（类似于N64控制器的Z键位置）；最下方一排共计4个LED灯，显示目前控制器的编号

作为一家从不参展TGS的公司，任天堂社长岩田聪却成为本届展会主题演讲的受邀嘉宾，并被安排在第一天上午的第二场主题演讲，被媒体形容为“不参展，但却获得最多关注的公司”。显然，媒体和岩田聪这次都是有备而来——他们的焦点是本次演讲中将要公布的次世代主机——革命（Revolution）的最新信息。上午11时，岩田聪的演讲准时开始，此时，本刊现场报道一组的记者已从现场的气氛中感受到了此次演讲将有重要信息的披露，并在满座拥挤的现场走廊中找到了一个合适的拍摄位置。在演讲中，岩田聪回顾了FC游戏机以及马里奥系列游戏20年来对人们生活的影响，还特别向现场的媒体介绍了台下的马里奥系列游戏的制作人宫本茂先生，宫本茂先生则在媒体的镜头前鞠躬示意。岩田聪在演讲中以NDS的游戏《任天狗》《川岛隆太教授之锻炼脑力的大人》为例强调了任天堂独特的游戏创新理念并对未来如何扩大游戏玩家群体进行了说明。在11时40分，全场纷纷举起镜头，屏幕上开始公布革命主机的手柄，在这段视频中，这种体现任天堂全新设计理念的游戏操控方式无疑会对未来的游戏方式进行“革命”性的改变。“这只看上去更像是一个电视摇控器的手柄将配合电视上的动态传感器让玩家实现游戏中全3D的移动，如跑动、跳跃、加速、射击、踢、扔等动作。”岩田聪在演讲中继续介绍。本刊记者在现场观看的视频中，发现可通过革命主机的手柄遥控操作的游戏动作有：打网球、切菜炒菜、音乐指挥、架子鼓演奏、打高尔夫球、钓鱼、打开手电、控制马里奥跳跃、开枪、打蚊子、击剑等。这些游戏尽管没有直接控制的影像画面，但通过熟悉的声音，我们仍然可猜测一二。



四人联机也许不是梦想



岩田聪在《扩大游戏群体数量，现在的游戏业需要什么？》主题演讲中宣布“革命”手柄



马里奥之父宫本茂起立向观众致意（图中穿黑衣者）

任天堂在当年主机之战NGC完败之后，即以未来的革命主机另辟蹊径，走出一条创意为先之路。当然，在公布了革命主机的手柄后，业内也分成了观点迥然相异的两大阵营。一派认为游戏操控方式的改变会为任天堂在XBOX 360与PS3的主机之战中争取到新的玩家群体，而另一派则对手柄演示功能表示关注的同时，将其定义为改进版的“Eye Toy”，并对今后是否能实现其演示的功能持谨慎态度。

据任天堂制作人的介绍，目前公司还在设计一种传统类型的扩展适配器，这是专门为兼容NGC手柄而设计的。玩家可将新手柄插进去，并可玩第三方移植的作品，包括任天堂过去知名的游戏产品。当然一切都只能等到2006年革命主机正式发布后，谜底才会揭开。

手柄功能一览：

无线控制
3D指向和控制
有动作感应器功能及倾斜感应
按键：正面及背面，还包括方向键
支持扩展，扩展槽在下方，今后可提供更多功能
内建振动







任天堂公布的几张“革命”主机手柄操控游戏的概念图，其中有《塞尔达传说》《超级马里奥128》和NBA的新作

次世代主机霸主之争——SONY VS Microsoft

SONY与微软（Microsoft）自PS2与XBOX开始，从来就没有停止过次世代主机霸主地位之争。尽管在展会前的一项主机期待度的民意调查显示，SONY的PS3以70%以上的支持率远高于微软的XBOX 360，但在本届TGS上，PS3与XBOX 360的再一次正面交锋更是引起媒体及万千玩家的极大关注。本刊现场报道二组记者在开展的当天，首先进入同在西主展厅，且最受关注的两大展台——SONY的PS系列展区和微软的XBOX 360展区，不仅是因为展台规模的庞大，两大强者之间即将展开的次世代主机较量也是本届TGS的主要看点。在纵览两展台之后，记者有这样的感受，微软咄咄逼人，攻势凶猛，SONY轻松化解，深藏不露。下面我们从两个方面来看两位强者之间的对抗。



水口哲也的《九十九夜》（N3），是配合XBOX 360发售的一款重要游戏



在XBOX 360标志后面，巨大的屏幕正在滚动播放宣传影像

1.展厅布置



“XBOX之父”希默斯·布莱克里（Seamus Blackley）在接受本刊记者的采访时，谦虚地自称为“One Father”

从展厅风格来看，微软是想力图展示XBOX 360的“家庭娱乐中心”概念，专门设置了一个具有客厅风格的试玩区，观众可坐在舒适的椅子上，由身边漂亮的ShowGirl手把手指导观众体验大屏幕电视上的《九十九夜》（N3）等XBOX 360的招牌大作。而在重要的XBOX 360宣传影像放映厅，超大的屏幕前专门辟出了一块空地，铺上厚毡可让观众席地而坐，欣赏屏幕上滚动播放的精彩影像。尽管想法不错，但试玩区排队需要太长时间，放映厅里席地而坐仰着脖子观看一会儿将导致脖子酸痛、双脚麻木，因此很多观众宁可站在放映厅外围观看，也不愿意走进去坐下。可能是想要凸显“家庭”概念，放映厅的光线隔离做得不太好，过于明亮而使放映效果打了折扣。而SONY这边就没玩这么多花哨，PS3的影像放映厅使用了隔离式的纯黑背景风格，再配上同样巨大的屏幕和震撼的音响，真正给人以豪华影院般的享受。

2.展示游戏

很明显，微软已正式吹响了进攻的号角。XBOX 360重拳出击，却打在了棉花上，本届展会上SONY除了大批宣传动画和几个PS3主机样机的展示外，并没有任何真正试玩游戏公布。事实上，目前的PS2主机正如日中天，本届展会仍然有大批引人瞩目的大作亮相，再加上PSP的助阵，SONY的试玩区仍然人气高涨，面对微软的强硬攻势，眼下SONY并未乱了阵脚。同时，在SONY的PS3影像放映大厅，展示的是本届展会最为梦幻的影像，曾在今年E3上出尽风头的《杀戮地带》《摩托风暴》和《最终幻想VII》等宣传动画仍然让人惊艳无比。此外，各大厂商也都表现出了对PS3的支持，光



观众在豪华的液晶电视上体验《九十九夜》



微软布置得像客厅一样的试玩区，排这样的队可就不容易了

《最终幻想XI》的支援对XBOX 360来说是至关重要的

这样观看演示舒适吗？实际上一会儿就会腿疼脖子酸



被许多玩家看作是“ICO续集”的《旺达与巨像》，从试玩来看，画风与场景与ICO都有颇多神似之处

荣、KONAMI等都将自己最好作品的宣传动画贡献给了SONY的展台，观看PS3动画的过程，堪称是一次全身心接受次世代洗礼的过程。仅从演示动画来看，PS3的画质和图像处理能力完全超越了XBOX 360。不过，XBOX 360这次毕竟提供了大量的游戏试玩，SONY的避其锋芒可理解为胸有成竹，不慌不忙，但也很容易让人猜想到是否在实际的开发过程中出了什么问题。PS3的游戏实际效果究竟能否和演示一致？或者究竟能达到演示的几成？这是目前所有人都在关注的问题，何况微软还有Epic的Unreal3引擎这个杀手锏未出，就这次微软公布的《战争机器》影像来看，与PS3上《杀戮地带》等会有一拼。尽管目前PS2还能坚持一段时间，但无法长久抵抗XBOX 360的攻势，毕竟次世代的来临已无可逆转，SONY需要尽快拿出PS3游戏的实际演示，以坚定玩家的信心。在过去的主机战争中，早已说明一次成功的经验并不能一直沿用，两个重量级选手的较量，谁也不能大意。



这个庞大的试玩区包括了数十款PS2和PSP游戏试玩，其他厂商都纷纷提供大作力助SCE展区



SCE耗费两年多时间倾力打造的RPG《侠盗银河》，这是一款欲与DQ和FF系列相媲美的大作

从XBOX 360提供可试玩的第一批游戏来看，天才制作人水口哲也和韩国厂商Phantagram联手制作的《九十九夜》(N3)相当华丽，而由From Software开发的日式RPG《赋法战争》也体现出了下一代主机应有的视觉效果。稍微遗憾的是，与庞大的PS2大作群相比，展出的XBOX游戏几乎可被忽略。

而在SONY的PS2和PSP试玩区，庞大的试玩游戏群可让人玩到手软。不仅有SONY旗下SCE各大制作组推出《旺达与巨像》《银河侠盗》等玩家关注的PS2大作，光荣、CAPCOM、NAMCO等厂商也将《真三国无双4——猛将传》《大神》《深渊传说》等力作放到了PS2的试玩区；PSP方面，《三国志VI》《战国无双》以及配备了立体眼镜的《合金装备ACID 2》等游戏都提供了试玩。另外，在本届TGS之前已在日本上映的CG电影《最终幻想VII——降临之子》也会推出PSP版本，会场里提供片段观看——不得不说，华丽至极！这部影片的DVD将成为FF7迷们的收藏必选。



在本届TGS期间在日本上映的《最终幻想VII——降临之子》，在PSP试玩区通过UMD光盘可以欣赏到其精彩绝伦的片断



用于试玩的最新款白色PSP，在展会后等待工作人员前来收取



试玩区里观众往来穿梭，提前体验心仪的大作



《摩托风暴》的这段演示，堪称是迄今为止最好的TV游戏画面，PS3的实际机能究竟是否能达到这个程度？

在本届TGS，更具讽刺意味的是，SONY与微软两家展台遥相呼应，演示影像的放映大厅风格、规模都有类似之处，可谓针锋相对，唱出了一台精彩的对台戏，这一切都意味着次世代主机战争才仅仅拉开序幕！



SE展台前几位帅哥靓女玩着《最终幻想VII》手机版的Cosplay



SE演示屏前总是聚集着大批的观众，这里是堵塞交通的要地

只要赢得了SE的支持，几乎就可以在次时代战争中立于不败之地

1.SQUARE·ENIX（简称SE）

在刚刚公布的2005年日经优良企业报告排行中，SE凭借《最终幻想XI》稳定持续的发展和《勇者斗恶龙8》发售带来的丰厚收益，一跃成为游戏企业中的第一名，超过了任天堂与SONY。在本届TGS展会上，SE并没有太大的动作，之前玩家望眼欲穿的《最终幻想XII》也没有公布什么新内容，尽管如此，SE的展台前仍然人气高涨，不愧为日本实力最为强劲的第三方开发商。



SE在日本代理的《无尽的任务2》


《前线任务Online》，这是SE第二款寄予厚望的网络游戏

SE的展台前控制非常严，所有的CG影像、游戏试玩均不允许拍照，ShowGirl更是寥寥无几，也丝毫不卖弄性感，尽显SE的大家风范——毕竟来到这里，玩家有游戏看就足够了。PS2方面，《王国之心2》《最终幻想VII——地狱犬的挽歌》和《代码世纪》是关注度较高的几款作品，前两作从去年便已开始造势，但直到本届展会也未能公布开发完成的消息，倒是由SE资深制作人直良有佑担纲指导的RPG新作《代码世纪》开发度已接近完成。SE已在美国版权局注册了“Code Age”的4个相关商标，很明显是有意塑造又一个拳头产品系列。不过，能坚持开发RPG，并且每一款都能保持一流水准的开发商，日本恐怕也仅有SE一家。此外，SE公布了大量的试玩手机游戏，涵盖了SE公司数个大作系列的手机版，包括《前线地带》《最终幻想VII手机版》《武藏传2》等，同时在网络游戏的市场上也大兵出击，《最终幻想XI》《无尽的任务2》《前线任务Online》都是热门，XBOX 360版的《最终幻想XI》更是成为观众票选本届TGS热点的第五名。


《代码世纪》，这是SE全力打造，并在本届展会力推的一款大作


《最终幻想VII——地狱犬的挽歌》，与FF7相关的游戏，怎可能不受关注？

不过，《最终幻想XII》的缺展终究成了玩家心头的一大遗憾，不知这是否与前段时间原制作人松野泰己卸任有关。现在看来，FF12的具体发售时间遥遥无期，玩家只能抱着等待精品的心态来继续守望了。


本届TGS《王国之心2》提供了试玩，花木兰加入！



《合金装备4》的演示动画就在这个限定人数入场的小黑屋里播放

2.KONAMI

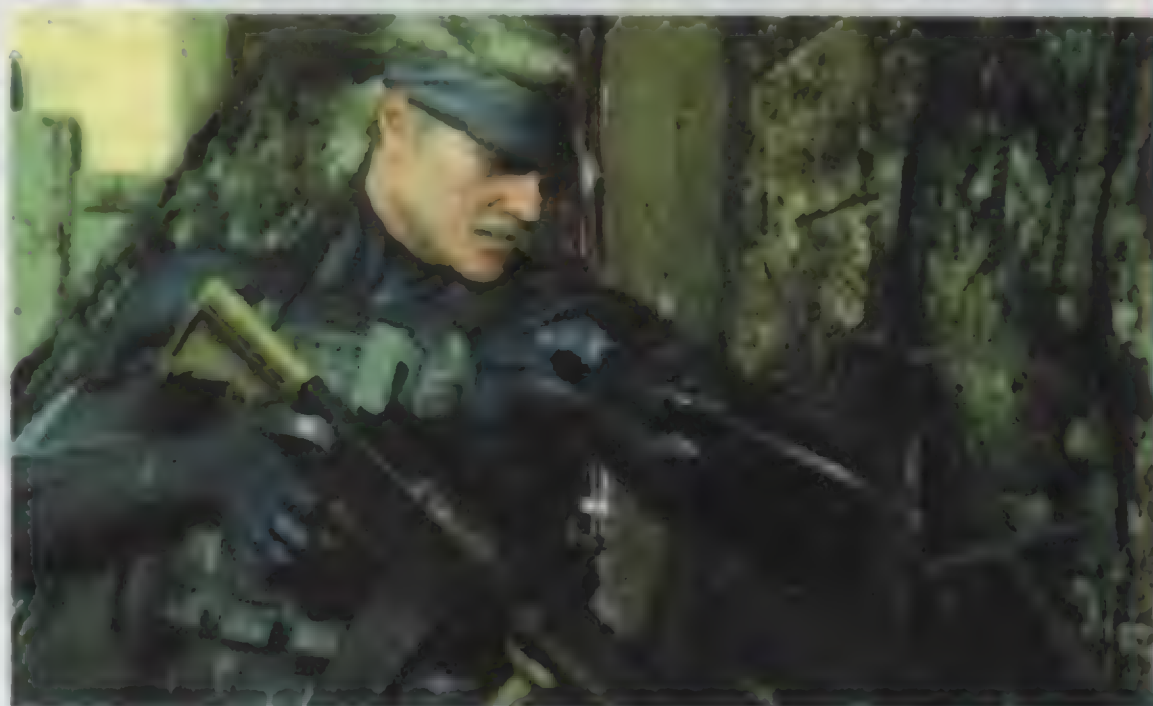

《心跳回忆Online》，这款游戏究竟是怎么玩的呢?

KONAMI为《心跳回忆Online》搭设了一个很大的展台，并且有一个很宽敞的试玩区。身边的ShowGirl向我们派发着印制精美帅哥靓女的小圆扇，其实记者对这个系列的印象还停留在藤崎诗织的年代，怀着美好的回忆，本想填完表格后坐到试玩平台前感受一番，却发现身后有一位挂着KONAMI工作证的男子目光一直在注视着记者在表格上写下的"大众软件"4个字，招呼之下大吃一惊，这位仁兄竟然操着一口流利的京片子！原来他是在KONAMI已任职10余年的张勇先生，也是地道的中国人，目前是KONAMI本部亚洲地区事业推广工作的负责人。看来KONAMI也有意在Online市场上有一番作为，不过当记者询问KONAMI打算何时将《心跳回忆Online》引到中国大陆时，张先生笑着摇头："这款游戏在日本目前主要是一些'欧巴桑'们在玩，我觉得将其引入到中国大陆的时机还不成熟，也许两年后吧。"也许张先生是对目前国内网游市场的热点定位有所顾虑，不过记者却在想，尽管这款游戏中没有升级PK，不过以谈情说爱为主题的话，倒未必不对国内网游玩家的胃口……


小岛秀夫连续三天高调出现在会场，果然成了"秀夫"了！ 要想试玩《幻想水浒传4》，需要排队等待一个小时！

在KONAMI展台右侧有一个小黑屋，记者排队进入后，发现屋内相当宽敞，大屏幕配合环绕音响，除了没有坐椅，也差不多是一个豪华的放映厅了。屏幕上依次出现了《搏击玫瑰XX》及一款棒球游戏的宣传视频，而最后的重头戏，自然是将在PS3上登场的《合金装备4》。不过，宣传CG也要排队到小黑屋内才能观看，KONAMI的做法相对其他公司多少有些小家子气。在这段近10分钟的视频中，KONAMI充分展示了他们的恶搞精神，不仅跟玩家开着诸如"这不是FPS，这是MGS"的小玩笑，最让记者下巴惊掉的是，让万千玩家折服的偶像Snake竟然在这一代中变成了一个老头子，在战斗之前还咳嗽得几乎直不起腰——KONAMI，你们真敢哪！动画制作极其精美，显然KONAMI对MGS4给予了极大信心，他们暗示Snake将会再度给全球玩家带来震撼。在小黑屋的背面，是KONAMI的试玩区，已推出的WE9和即将在PS2和NDS上登场的两款《恶魔城》新作都很受欢迎。《合金装备3——实体》提供连线对战的试玩区，这款游戏中可选《搏击玫瑰》的女主角零子，堪称一大噱头。最夸张的是《幻想水浒传4》的试玩区，在展会最后一天，要想排队试玩这款游戏需要等60分钟！


《搏击玫瑰》的女主角零子加入《合金装备3——实体》，这样的MM怎么舍得开枪打?


这就是被诸多国外网站评为本届TGS最佳展示的《合金装备4》

此外，KONAMI展台最引人注目的毫无疑问当属当家制作人小岛秀夫，自成立专门的"小岛组"后，MGS系列游戏也更多地挂上了小岛的个人品牌，此君堪称制作人中的作秀专家，其他业界大腕们在展会第一日后都差不多销声匿迹了，惟有小岛坚持连续3天都抽时间在KONAMI展台一侧的高台上与客座嘉宾高谈阔论，从MGS的历史谈到未来游戏的规划，甚至还主持MGS的连线比赛，引来大批Fans围聚台下至水泄不通。为何？除了此君特立独行、敬业之外，由于MGS4寄托了KONAMI太多的希望，"宣传的担子重，小岛的责任深"，此刻恐怕他也有些身不由己了吧？另外，小岛在展会结束后对外宣布，MGS4将是他担纲制作的最后一款"MGS"系列游戏，其中含义，耐人寻味。


即将在PS2上登场的《恶魔城——暗黑的诅咒》


XBOX360上的《搏击玫瑰XX》，画面大幅强化

3.CAPCOM

CAPCOM的展台一侧，PS2版《生化危机4》的演示和试玩处始终排着长长的队列。在这里本刊记者第一次领教了工作人员的一丝不苟，由于《生化危机4》被定位为针对18岁以上玩家的游戏，必须验证身份才能进入观看和试玩，而记者当日又忘了携带护照，一度被拒之门外。焦头烂额之际，突然在背包里摸到在国内的身份证，出示验证年龄之后终于得以通过。队列尽管很长，但排队的人群却井然有序，当队伍开始移动时，记者在排队的同时却在出神地盯着对面TECMO的展台观看而没有注意，而身后的长队也没有人超过记者直接前进，直到侧后方的一位日本玩家礼貌地碰了我一下，示意我可前进了，后面的人这才依次跟上。



看看这表情，大律师成步堂龙一又抓住对手什么破绽了？《逆转裁判》NDS版在展会期间正好上市


要想排队试玩PS2版的《生化危机4》，绝对不容易啊

游戏演示的地方同样是封闭的小黑屋，不过空间和屏幕大小与KONAMI的MGS4就完全不能比了，毕竟人家是宣传用的CG，而这里只是游戏试玩的片段而已。这个片段所用游戏主角是Ada Wang，也是被公认的“生化”系列最漂亮的女性角色。Ada Wang的剧情是先前推出的NGC版所没有的，此举显示出CAPCOM在移植时的诚意，相信足够让生化迷们满意了。看完演示后，走到隔壁的房间可在PS2上试玩，这里提供的版本可选择Ada Wang了，操纵穿着红色性感礼服的她在僵尸群中厮杀真是非常过瘾，尤其是在近身战斗时，Ada会使出一些漂亮的功夫动作将僵尸打倒，令人大饱眼福。


创意十足的《大神》，它的试玩光盘是一定要去CAPCOM展区领取的


从一代开始就大获好评的《怪物猎人2》，其实这款具有联网功能的ps2游戏非常适合向PC移植

在这次展会上，CAPCOM主要表现出对PS2平台的支持，除了极受关注的《生化危机4》外，Beat Down、《新鬼武者》《大神》《怪物猎人2》等即将登场的游戏展台前都是人满为患。充满创意的《大神》让记者印象深刻，这款用一支毛笔来解谜攻关的游戏，让玩家享受到成为“神笔马良”的快感，再加上传统水墨山水的画风，完全展现出CAPCOM的天才创意。CAPCOM也重点推介了为目前在掌机市场发展颇为顺利的NDS制作的《逆转裁判》，尽管这可以说是一款GBA版一代的复刻游戏，但新增加的剧情和角色都让“逆转迷”们激动不已。在展台内CAPCOM放映了的一段恶搞宣传动画，让成步堂龙一、绫里真宵和御剑伶侍在法庭上以NDS版“逆转”的发售为主题尽情耍宝，令人忍俊不禁。对于下一代主机的态度，CAPCOM显得不偏不倚，最重要的《生化危机5》的影像，在PS3和XBOX 360的展台都有展示。近年来CAPCOM的发展并非一帆风顺，许多充满创意和娱乐性的游戏推出后都是叫好不叫座，让CAPCOM决策层在坚持目前的全平台战略同时，对下一代主机的态度也显得更加谨慎小心（在本届TGS前夕，CAPCOM已公布了11月25日在PC平台推出《鬼武者3》的消息，据悉此后还陆续有大作移植到PC平台）。加油吧，CAPCOM！



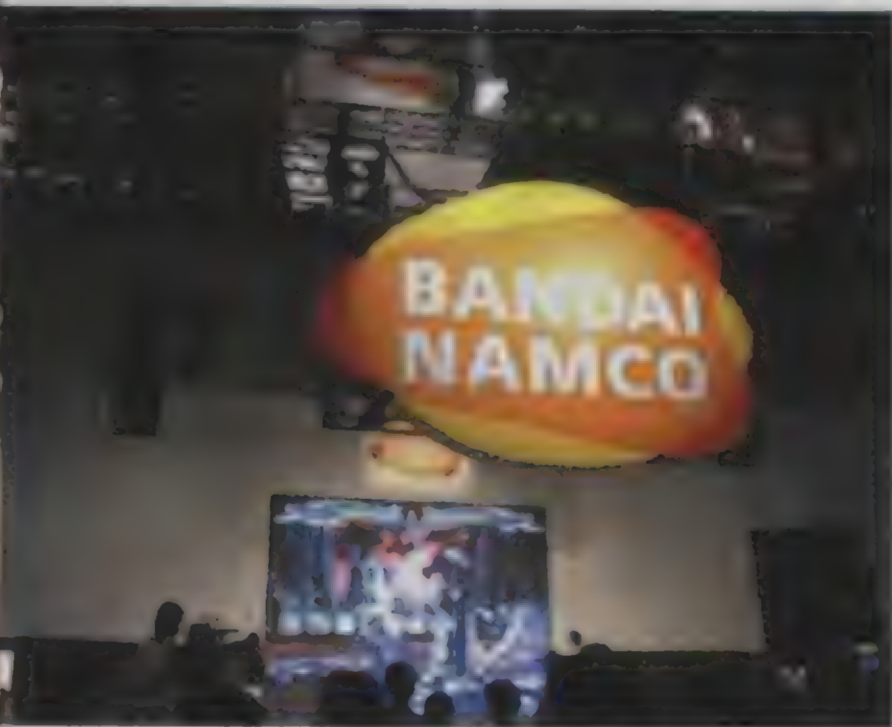
BEAT DOWN将会再一次展示CAPCOM在动作游戏领域独一无二的深厚功力吗？


水墨画风的《大神》，又好看又好玩


展台内的BEAT DOWN角色服装秀，实在太酷了，能买一套不？


《新鬼武者》没有了金城武，还能吸引更多的玩家尝试吗？

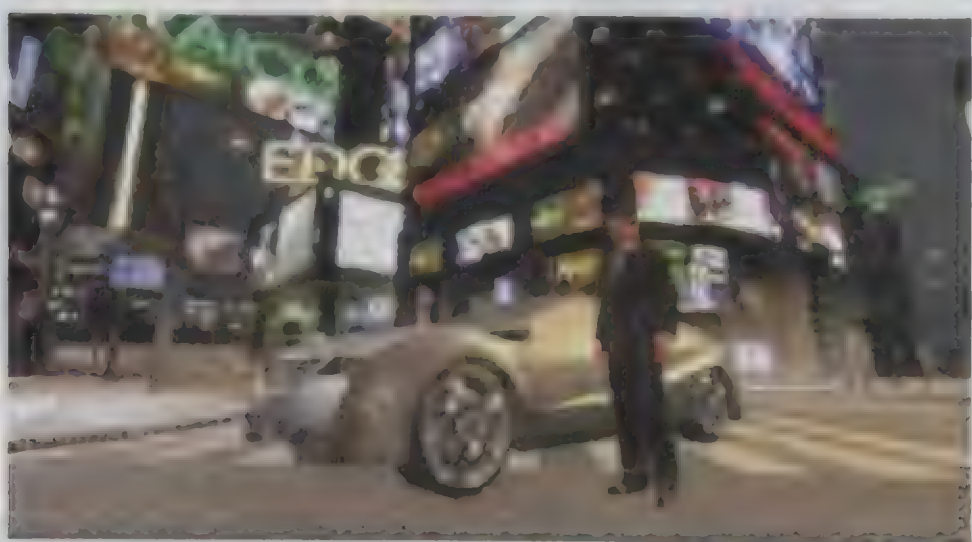

《永恒传说Online》的展台，NAMCO也开始了网络游戏的尝试



在展台正中有《刀魂3》的演示和比赛

4.BANDAI+NAMCO

在今年5月公布合并意向的NAMCO和BANDAI，本次TGS果然也摆出了一个联手展台，这个展台也成了会场规模最大的展台之一，可与SONY和微软相媲美。从展台布置上可看出，本次NAMCO的两款主打游戏是《刀魂3》和《深渊传说》，在展台背后可看到两个大规模的试玩区，排队试玩这两款游戏的玩家络绎不绝。《刀魂》系列在3D刀剑格斗游戏领域内一枝独秀，在欧美地区同样拥有大批拥趸。在展台正面，BANDAI和NAMCO的巨大标志下一直滚动播放着《刀魂3》的影像，可见两家公司对其寄予的厚望。而《深渊传说》已是"传说"系列的第十七款作品，更是这个系列诞生10周年的纪念之作，本作同样由人气漫画家藤岛康介（代表作《我的女神》《樱花大战》等）担任人物设定。经过几年来NAMCO的苦心经营，"传说"系列几乎成了一个直追FF和DQ的RPG金字品牌。同时展出的《君临都市》是一款硬派的动作游戏，《铁拳》系列的两位人气角色参战此游戏让许多玩家大感兴趣。展会上还有一段NAMCO为XBOX 360制作的《山脊赛车6》的演示，在历史上，有正统《山脊赛车》系列压阵发售的新主机，最后都获得了胜利，XBOX 360是否也能享受这样的结果呢？XBOX 360游戏《幻都杀手》播放了一段视频，不过从画面效果上来看，这款游戏与一些XBOX大作几乎在同一档次上。


为XBOX360制作的《幻都杀手》，颇具电影风格的黑帮游戏


《刀魂3》和《深渊传说》的两个展台相对矗立，构成NAMCO的主试玩区

BANDAI在本次展会上的参展游戏就稍微弱一点，感觉是在为盟友撑场子，几乎看不到什么大作，以NDS的几款新作为主，不过《龙珠Z——舞空烈战》的展台前还是颇有人气。

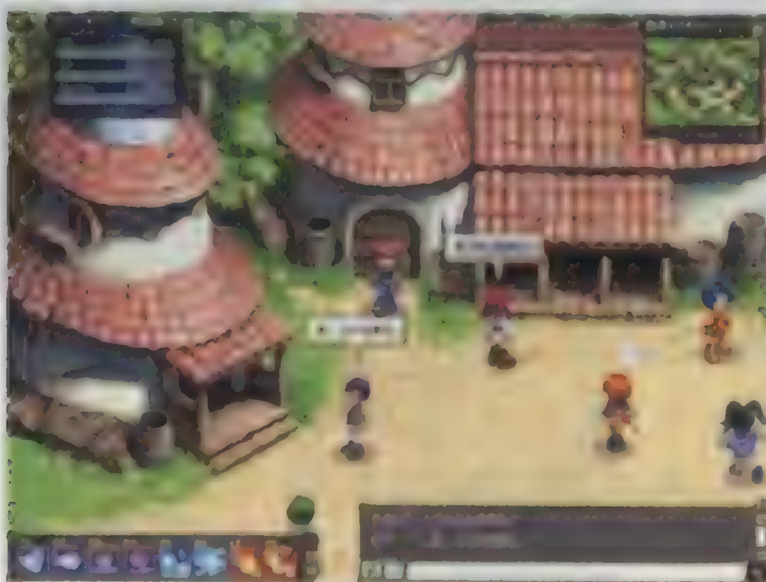

《深渊传说》是"传说"系列十周年的纪念作品，不知其能否担当得起这个重任



《君临都市》是"铁拳"和"刀魂"小组合力打造的动作游戏


手握大批动漫游戏开发版权的BANDAI这次展出了《龙珠——舞空烈战》

值得一提的是，《永恒传说Online》已在日本开始封闭测试，NAMCO曾将这款"传说"系列的网络游戏带到第三届ChinaJoy上参展，表现出想要进军中国网游市场的决心。不过NAMCO动作也该快点了。本届TGS上可看出日本厂商越来越重视网络游戏，走可爱2D画风路线的《永恒传说Online》已在技术上落了下风，当早日抢占市场份额才是上策。


《永恒传说Online》如果想要进入中国市场，已经事不宜迟了


《刀魂3》绝对是本届展会NAMCO力推的重头戏



索尼克仍然是SEGA人气最高的招牌角色

《梦幻之星——宇宙》和RF Online试玩者众多，SEGA在网络游戏领域的探索也算颇有心得了

5.SEGA+SAMMY

有意思的是，SEGA与SAMMY的联合展台与BANDAI和NAMCO的联合展台遥相对应，从规模上来看毫不逊色，甚至有过之，联想到另一个展区的SE展台，难道当今合并成了不可阻挡的潮流？事实上，SEGA与SAMMY合并后的确在家用机市场上一扫前几年的颓势，逐渐回到正轨上来，给PS2开发的《樱花大战5》和为NDS开发的《为你而死》等游戏都是既叫好又叫座。本届展会上，SEGA公布了NDS版《为你而生》，相信这款充满创意的作品能继续让你体验到恋爱的感觉，并延续前作的成功。刚刚公布的PS2版动作游戏《如龙》被许多玩家看作是延续《莎木》风格的作品，由于有日本著名编剧及小说家驰星周（注：不是香港著名搞笑影星）的助阵，《如龙》在剧本的表现上应该会有出彩之处。此外，配合电影《头文字D》在亚洲地区的热播，SEGA此次展出的PSP版《头文字D》也令人关注。网络游戏是SEGA另一个攻略重点，在本届展会上展出了PC平台的《梦幻之星——宇宙》和新作RF Oline，表现相当不俗，现场始终有大批观众在排队等待试玩。在下一代主机的支持态度上，SEGA表现中立，给两边都拿出了看家法宝"索尼克"助阵，有趣的是，当年SEGA曾给微软许诺"给PS2做的游戏就一定给XBOX做，给XBOX做的游戏就一定不会出现在PS2"上，但SEGA的招牌《VR战士4》最终却完全没有XBOX的份，可见虽然当年的主机战争SEGA惨败于SONY之手，但完全走上第三方开发商道路的SEGA，在大局的把握上仍然老道得很。SEGA下一步的选择，仍然令人瞩目。



《头文字D》PSP版，画面相当出色



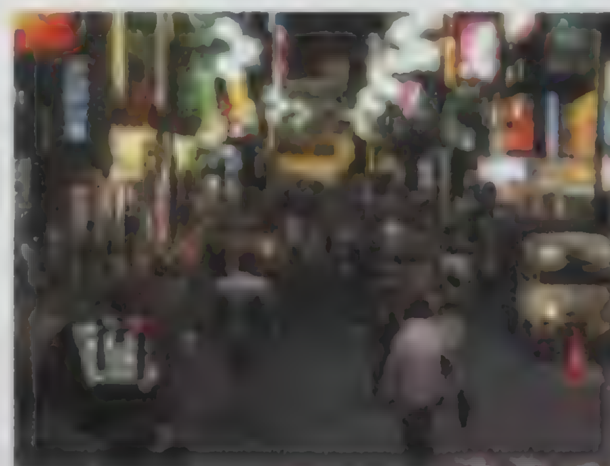
《梦幻之星——宇宙》的可玩性在网络游戏中是非常杰出的



SEGA同时为PS3和XBOX360开发了次时代的索尼克游戏，值得期待



即将在PS2上登场的《索尼克——滑板竞速》，目前速度感最强的游戏



被很多人认为是带有《莎木》影子的《如龙》

SAMMY的强项在柏青哥（注：一种用于博采的弹珠机），不过本届展会也仍然拿出了人气2D格斗游戏《圣骑士之战XX》的PSP版参展，算是为盟友摇旗呐喊了一把。

总体来看，SEGA的展台划分区域得当，排队试玩的玩家也都很热情，可以说是相当成功。



SEGA的试玩区放上了很多老游戏，吸引不少路过的观众



NDS游戏《为你而生》，让你体验浪漫恋爱的感觉

KOEI展台《真·三国无双4》的杀敌速度比赛，这个使用渣统的小伙子取得胜利

6.KOEI

光荣于展会第一天，即9月16日下午邀请大批媒体单独召开了一个发布会，展示其为PS3开发新作的宣传影像。但实际上这个发布会公布的真正猛料不多，除了突然公布的飞行射击游戏《致命惯性》外，《仁王》还是E3上展出的视频，另外多了一段关公舞大刀的PS3版《真三国无双》CG动画，但其意义几乎在于纯展示。看来光荣虽然展开PS3的开发工作很早，但到目前为止也没有比别人走得更远。



在光荣单独召开的发布会上，光荣公司几位重要人物及全球研发负责人一同登台亮相

在本次光荣展出的受关注游戏中，只有PS2版《真三国无双4——猛将传》和PSP版《战国无双》《三国志VI》基本开发完成，全是“炒冷饭”型游戏，而PS3版的《百年战争》NDS版的《真三国无双DS》更是吝啬到只演示了一个Logo，游戏画面没有任何公布。为XBOX 360制作的《真三国无双4 Special》放出试玩后，遭到了玩家的一致恶评，被指为敷衍之作。事实上，光荣依靠PS2上的“无双”系列攀上了新的高峰，连续数个百万销量令光荣赚得盆满钵满，在SONY和微软之间会倾向于哪一边，这原本一目了然，不过，从本次展会上满眼的“无双”看来，光荣明显又走入了一个原地踏步时期，大有不将“无双”的潜力压榨干净决不罢休的架势，这是玩家们不想看到的。光荣何时能再次起飞？



光荣的两位创始人，享有业界佳话的襟川夫妇欣然为本刊记者签名，并主动走到五星红旗下让记者拍照留念

《大航海时代Online》国内运营权花落谁家？



随着《魔兽世界》在国内的成功运营，2005年又一款网络游戏掀起了万千玩家的期待与热情。这就是日本光荣公司有着13年历史的大航海系列游戏最新作《大航海时代Online》。从1992年《大航海时代》开始，该系列游戏以其独特的游戏方式，丰富的地理、历史知识得到了中国玩家的一致认可，并成为对过去美好游戏年代的回忆之一。光荣公司厚积薄发，于2005年3月在日本推出了该系列游戏的网络版《大航海时代Online》，然而在近半年的时间内，继日本成功商业化运营之后，韩国也已开始公开测试，但有着数千万网络游戏玩家群体的中国大陆地区的代理运营商却迟迟未予公布，是代理金过高，还是对运营能力的苛刻要求，抑或是竞争过于激烈？本刊TGS现场报道一组的记者参加了光荣公司9月16日召开的PS3产品发布会，尽管在本次会议上，光荣公司并未对《大航海时代Online》的情况进行任何说明，但会议后，光荣株式会社总顾问襟川洋一先生及代表取缔役会长（相当于董事长）襟川惠子女士特意对本刊记者说，中国是一个非常重要的市场，他们最畅销的游戏《三国无双》《三国志》系列的背景就是古代的中国，中国的玩家群体也是最大的。襟川夫妇在为本刊记者签名题词后，还特意在中华人民共和国国旗前留下了合影，他们说，中国是未来最具潜力的游戏市场。虽然在会场中的光荣展台前，从光荣株式会社负责海外拓展业务的副社长伊从胜与来自我国台湾省的智冠电子董事长王俊博先生只言片语的交谈中我们并不能获得些许信息，但是，光荣与中青创先合作，在中国大陆地区首先推出《信长之野望Online》，对《大航海时代Online》志在必得的决心，以及业界传闻盛大、网易、九城等众多网游实力运营商的纷纷介入，都使得该款游戏的代理权之争受到业界的瞩目。尽管光荣于7月正式发布消息，由我国台湾省大宇资讯代理在港澳台地区的《大航海时代Online》运营发售权，但在展会现场，记者获悉的最新传闻是，光荣公司将青睐的目光投向了史克威尔艾尼克斯（中国）公司，与同样具有日资背景且有着成功网络游戏运营经验的公司合作，似乎是一个不错的选择。但这一说法在光荣执行役员、光荣系列单机游戏及网络游戏的研发负责人松原健二先生处并未得到证实，同时兼任新加坡光荣公司取缔役的松原先生目前负责《三国志网络版》的游戏研发，他说游戏将会吸取上款游戏《三国志Battlefield》的经验，并会对原著中“黄巾贼”作符合中国国情的“黄巾军”的定义修改。

“我也很期待《大航海时代Online》在中国大陆地区早日确定运营商，早日同中国玩家见面。”松原健二先生在与本刊记者的私人交谈中说道。



本刊记者试玩即将发售的PSP复刻版《三国志VI》

PSP版《战国无双》的试玩区

PS2版《真·三国无双4——猛将传》的试玩区，这款游戏在展会结束后在日本上市



《仁王》是光荣加入PS3的第一款新作，令人期待！

在展会上演示的一段PS3“无双”概念动画，关公舞大刀看得人眼花缭乱

《真·三国无双4——猛将传》会是PS2上的最后一款“无双”游戏吗？

其他展台

UBI

着重展出了PS2和XBOX版共有的《金刚》，以及为XBOX 360开发的《幽灵行动3——巅峰战士》。UBI也是本届展会寥寥可数的欧美参展商之一，尽管展示游戏不多，但PS2版《金刚》颇受好评。这款FPS游戏取材自彼得·杰克逊正在拍摄中的电影大片《金刚》，游戏中也采用了不少电影镜头，可让玩家先睹为快。遗憾的是，UBI这次并没有带来大家期待的《波斯王子3》。



UBI是少数几家参展的欧美游戏公司，但规模不大

TECMO



TECMO的主打自然是《死或生4》，这款游戏的质量对XBOX360来说非常重要

仍然坚定地站在微软旗下。本次展会展出的《死或生4》和《忍者龙剑传——黑之章》大获好评。《死或生4》将是XBOX 360发售后的保驾护航之作，而XBOX游戏《忍者龙剑传——黑之章》在展会结束后即上市，得到了国外各大网站接近完美的好评。事实上，尽管微软已把注意力转移到了次时代上，XBOX仍然还有一批大作会在近期陆续登场，《忍者龙剑传——黑之章》打响了第一炮。



《忍者龙剑传——黑之章》在展会结束后得到了国外各大网站接近完美的评价

GENJI（元气）

老牌厂商，本届展会带来的《战神》和《必杀里稼业》两款游戏给人留下了深刻印象。《战神》的卖点是“同屏万人击破”，记者试玩后的感受可用“用勺子挖



元气的这款PS2游戏相当血腥和暴力

沙”这句话来形容，屏幕上的敌人便像沙子一样密集，不知道水口哲也在看到后是否会后悔《九十九夜》里的敌人数目做得太保守了。不过这款强调异常爽快感的游戏，自然也失去了格斗的技巧性。《必杀里稼业》是一款时代剧风格的动作游戏，强调各种各样的杀敌方法，笔者的感受是——相当血腥！看来元气今年展出的宗旨是噱头为重了。


SNK每年都有新“KOF”，今年自然不例外


SNK展台举办的“KOF”比赛，参与者众多

SNK

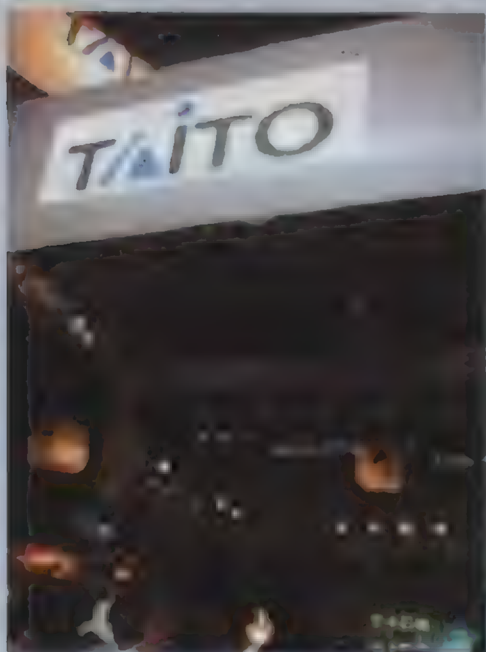
继续挖掘当年格斗精品的剩余价值，《饿狼传说——狼之烙印》和《月华剑士合辑》等游戏在PS2版的同时也支持了联网对战。不过最受关注的还是3D格斗版的KOF——MAXIMUM IMPACT2，尽管上一作的反响平平，但只要Fans群体还在，KOF就会继续有市场的。


“史密斯”在试玩《黑客帝国——尼奥之路》？

ATARI

虽然ATARI在展会前放出正在开发《鬼屋魔影》PS3版的消息，但在本届展会却没有任何相关展示。打头阵的是动作游戏《黑客帝国——尼奥之路》，这款PS2游戏的宣传画占据了ATARI展台的显著位置，尽管展示的新游戏只有三四款，ATARI的展台还是相当醒目。


超酷的《黑客帝国——尼奥之路》广告牌，令人瞩目



老牌厂商TAITO，在本届展会后传出被SQUARE · ENIX收购的消息

TAITO

XBOX 360游戏《世界空军》（World AirForce）的开放试玩吸引了大批玩家，本届展会TAITO的展台规模还不小，但没有给人留下什么印象深刻的大作，倒是在PS2上即将发布的《梦幻模拟战III》《雷电III》等复刻作品让人颇有兴趣。


TAITO为XBOX360制作的《世界空军》

ATLUS

只凭“恶魔”系列就可发展得顺风顺水的一家老牌厂商，除了在GBA上推出《热血硬派合集2》再炒一把陈饭外，《恶魔召唤师葛叶雷道》和《真女神转生Online》才是ATLUS要打的王牌。世出名门的《真女神转生Online》只公布了一段影像，但ATLUS对其相当重视，不许记者在展区周围拍照，最后干脆连给ShowGirl拍照都被禁止了。


《真女神转生Online》是ATLUS力推的产品



ATLUS的展区规模不小

TOMY

由于拥有当下大红大紫的动漫《火影忍者》的游戏制作版权，这次TOMY一口气发布了数款“火影”的改编游戏，还请了Coser打扮成动画中角色试玩游戏来吸引观众，效果相当不错，“火影”的人气真是不可小觑！


不管在中国还是日本，“火影忍者”就是火！

游戏人的TGS

与那些展会开始后即匆忙涌入会场的各国记者不同，有那么一群人，他们更愿意特立独行，他们有时会在自己欣赏的游戏展台前驻足停留，有时会徘徊在会场之外的咖啡厅里，不时与各国的游戏公司代表洽谈合作，往往有着一张玩家熟悉的脸，他们就是用自己的游戏作品决定产业发展走势的知名游戏制作人。在本届展会中，本刊现场报道一组的记者参与了几个重要的论坛、讲座及会议，多数知名制作人都参与了这些活动，其中微软针对游戏开发企业的ATG XBOX 360 Party上，SEGA公司的著名游戏制作人中裕司（SONIC系列游戏的制作人）、光荣公司的松原健二先生（研发负责人）以及一些中小企业的研发负责人都出现在本次聚会上，可见，微软除了在展会上的造势之外，还把建立同日本本土游戏企业的良好合作关系放在了一个突出的位置，并以极其务实的风格为中小游戏企业提供游戏开发的契机。在本届展会上，微软与我国台湾省的几家游戏代表企业达成了XBOX 360游戏产品的开发合作计划。其中大宇资讯公司董事长李永进在接受本刊记者采访时，表明了坚决支持XBOX 360主机的决心，李永进说："我认为单机游戏是艺术品，大宇要为华人做游戏，成为华人的迪斯尼。我们目前已拿到了授权协议和XBOX 360开发样机，目前不会先出"仙剑"系列游戏的XBOX 360版，将推出《大富翁——超魔幻之旅》，目前确定由北京分公司的研发组着手开发，预计最快2007年第一季度上市。"



小岛秀夫（左二）可谓是最卖力的游戏人，不仅亲自主持所有MGS展台的宣传活动，还请来了《FAMI通》社长浜村弘一助阵（左三）



我们的老朋友Bill Roper（左）对本刊记者说，游戏《地狱之门——伦敦》是他送给《大众软件》读者的一份礼物



这是本届展会上一份资料中出现的高桥名人近照，还记得这位曾创造了一秒钟连续按键16次纪录的游戏高手吗？以他本人为蓝本的FC游戏《高桥名人之冒险岛》曾是无数老玩家的美好回忆

而台湾省昱泉国际海外事业部的负责人常守瑜女士则向记者透露，目前昱泉国际已得到了金庸先生"射雕"三部曲人物及故事情节的授权，计划在XBOX 360推出3款中文游戏，在与记者交谈之前，常女士刚刚同"莎木"及"VR战士"系列游戏的知名制作人铃木裕先生谈过话，因此本刊记者猜测昱泉是否与SEGA合作开发动作游戏，也成为未来的一个悬念。铃木裕先生曾为了制作纯粹的动作格斗游戏，多次前往中国拜师学习武术、搏击，据说，在制作《莎木Online》过程中，铃木裕要求自己公司的制作人员去学习格斗术。"《莎木Online》还在制作中" 铃木先生特意对《大众软件》的读者说。



光荣副社长伊从胜（右二）与智冠电子董事长王俊博（右一）交谈

而另一位在人群中静静观看的观众，则是来自台湾省智冠电子的董事长王俊博先生，王俊博说自己本次只是来参观，他认为TGS的规模变小，所以智冠电子没有参展。同王俊博先生一样，有众多的游戏企业的负责人以及制作人把更多的时间放在展会外的交流合作中，这些游戏人将在未来的一年中为玩家带来更为丰富的游戏产品。



松原健二先生是光荣公司系列网络游戏的推动者

铃木裕说《莎木Online》不会等太久

大宇董事长李永进是XBOX 360的坚定支持者

红袖添香伴电玩

看TGS，自然也不能忽略了Showgirl，相比E3，TGS的Showgirl在气质和身材上都更贴近我们东方人的审美观。不过，在今年TGS亮相的Showgirl普遍有这么一个特点：名气越小的厂商，请来的Showgirl就越漂亮，而那些业界巨鳄似乎并不打算在这上面花太多的心思。尤其是像SONY这样的，所有的Showgirl都规规矩矩呆在试玩区里，穿着严严实实地帮助观众体验新游戏，不愧有大家风范！不过，当你迈着沉重的步伐，拎着大包小包在沸反盈天的展区里穿梭时，看着敬业的Showgirl不时向你露出微笑，并且不知疲惫地摆出姿势供你拍照，你就会感叹——她们还真是TGS不可缺少的一道美丽风景！

下面，我们为读者精心挑选出我们认为本届TGS人气最高、外形最好的一批Showgirl，在看完前面的专题后，你的眼睛是不是也想放松一下呢？



SNK请来coser，几个"不知火舞"一起登台亮相，谋杀现场大批记者的胶卷



Rhoceo公司的两个性感MM，她们面前连续三天都站满了拍照的记者



来自Gigon system的一个MM，虽然是小公司，但是他们挑选Showgirl的眼光真不含糊



光荣的MM，她甜美的笑容创造了颇高的人气



这位MM扮演的是D3P公司《御姐武戏》的女主角，这可是一款充满暴力的噱头游戏哦！

TAITO的MM，身材绝佳，盯着她看久了小心流鼻血！



Ubi的Showgirl，一身女兵打扮，让她看起来颇为与众不同

D3P展台的MM，这服装太有个性了



Gigon system的杀手锏，这几个极其可爱的小MM吸引了多少摄影者呢？后面你就知道了（左图）



bodypod的MM，带着清爽自然的气质


CAPCOM的Showgirl，为什么不试着Cos一下春丽呢？


元气的MM，她们几乎一直在陪观众玩那两款暴力游戏，难得出来透气拍照啊！


来自SNK的Showgirl，她手上拿着的是KOF:MAXIMUM IMPACT2的宣传资料


来自HungHo的Showgirl，她们身上鲜艳的服装非常惹眼


第一名获胜原因：看看这些人，他们是来看游戏还是看MM的？

好了，如果要让这些MM进行现场人气评比的PK赛，究竟谁会获胜？下面揭晓谜底！前五强依次是：


第一名：Gigon system展台小MM


第二名：Rhoceo展台MM


第三名：TAITO展台MM


第四名：Gigon system展台MM


第五名：光荣展台MM


《埃米尔编年史Online》


《仙境传说2》（RO2）


《心跳回忆Online》

网络游戏在TGS

作为全球游戏产业新兴类型的代表，网络游戏在本届TGS展会中也扮演了重要的角色，由于日本本土网络游戏起步较晚，且规模无法与TV游戏、手机游戏相比，但在2002年之后，受到韩国、中国网络游戏经济兴起的影响，日本众多本土游戏企业也开始制作自己的在线网络游戏。在本届展会中，分为PC网络游戏与游戏机在线游戏两部分，其中，KONAMI推出的《心跳回忆Online》是以少男少女校园生活为背景的恋爱养成类网络游戏，该游戏的单机版在中国具有较高的知名度。玩家可通过上课、考试、培训等提高技能，此新游戏还保留了单机游戏的一些设计，游戏中美少女的登场以及对玩家的告白将是游戏中的一个重要因素。游戏中还增加了剧本特别事件。对于同一个事件，游戏预备了男孩视点和女孩视点两种方式。如果玩家希望用不同的眼光看待一个事件的话，就至少需要建立一男一女两个角色。KONAMI在本次展会上高调宣传此款网游，还特意请来了声优和校园明星在现场表演游戏主题剧。另一款在日本国内备受关注的网络游戏是GungHo展台上，由3家日本公司联合研发的网络游戏《埃米尔编年史Online》（Emil Chronicle Online,ECO）——这是一款以魔法王国为背景的卡通风格的游戏，在本次展会上试玩的游戏是包含了北国之国诺桑的更新版本，游戏的画风非常讨巧，记者在试玩的过程中，选择了一个生有翅膀可飞行的人物形象，战斗采用实时方式，是目前日本人气最高的网游，相信这款纯正日式风格的网络游戏也会在不久与中国玩家见面。

Gravity在这届东京电玩展上正式发布网络游戏《仙境传说2》（RO2），该款游戏采用全3D表现方式，人物形象与前作的Q版相比要大了很多，风格上也偏向写实，游戏共设计了3个种族，自由转职以及武器成长系统是全新的亮点。记者在短暂的试玩中感觉人物动作还比较流畅，但略为缺少前作中那种可爱的风格。我国台湾省大宇资讯公司携其研发的网络游戏《轩辕2——飞天历险》也参加了本次展会，另一款同样来自台湾省的网络游戏《曙光Online》由亿启数位娱乐公司开发。

除PC网络游戏之外，次世代主机上的网络连线游戏也受到了参展观众的热切关注，XBOX 360平台上的网络游戏FF XI成为所有游戏中最受关注的热点游戏第五名。在XBOX 360的展台前，也排起了长长的队伍。从画面来看，FF XI比PS2主机上的版本有所进步，是该游戏增加了全新的场景资料片，也成为XBOX 360内容支持阵营中的重要力量。


FF XI是XBOX 360上的网络游戏


《心跳回忆Online》的宣传别具一格

尽管TGS中TV游戏依然是会场的主角，但网络游戏作为一支重要的生力军，其锋芒也受到日本知名游戏制作企业的关注。



中国大陆唯一参展的手机游戏公司联盛无限的CEO符强



这些几乎乱真的枪械是TGS上展出的周边产品



我国台湾省大宇资讯公司除了主推《轩辕2——飞天历险》之外，还展示了大量的手机游戏


即便是买周边产品，也会排起很长的队



触摸未来的游戏，需要排队40分钟


8神经和八神庵


未来游戏的主人翁


TGS专门设置了开放给儿童的展馆


本刊现场报道一组的记者田小猛（右一）和拆卸展台的工人一同离场

尾声

2005年9月18日，决定未来游戏产业走向的TGS在繁华后落下了帷幕，综观整个展会，3天内，无论从参观人数、公众影响力方面都创下了新的纪录。在本次会议上，XBOX 360当仁不让的宣传攻势以及任天堂独特的游戏方式的“革命”设计，都为产业注入了新鲜活力，而众多游戏参展商也以其壁垒分明的游戏产品划分出一个个阵营。日本本土TV游戏企业独大的局面，也有了明显的改观。当然，那些谦逊的游戏制作人、标榜自我个性、追求公众认同感的Cosplayer也为这个展会带来了人性化的一面。据CESA公布的数据，2004年电视游戏主机与软件的市场调查报告，电视游戏合计出货金额为9091亿日元，较2003年的1.1344兆亿日元大幅衰退20.2%，但2005～2006年次世代两大主机的问世是否可力挽颓势呢？显然2005年游戏产业即站在这样一个转折的路口，机遇中也蕴涵着挑战。

也许正如展会的主题一样，“立足尖端，放眼未来”，永远都是全球游戏人前行不止的目标与追求。



盛大网游特许授权经营授牌仪式发布会在京召开

■本刊记者 心鹰



盛大总裁唐骏参加发布会

2005年9月8日，盛大公司在京召开了主题为“新思路 新模式 新发展”的发布会，宣布将对盛大自主研发的《英雄年代》和《神迹》两款产品实行区域化运营试点。这是国内网络游戏开发及运营商首次将自主开发的产品特许授权经营。盛大总裁唐骏、高级副总裁凌海、助理总裁兼市场总监金鹏参与了此次发布会，并向首批盛大网络游戏区域运营商授牌。

盛大高级副总裁凌海在发布会上介绍了盛大区域化运营的思路。他指出，网游服务的连续性决定了其内容同质性，内容的同质性决定着服务的差异化，而服务的差异化又必然要求服务的区域化。本地化服务是盛大大量论证了网游市场做出的决策，是大势所趋。为切实做到让区域运营商获利，盛大将把自身在用户、收费体系、市场推广、技术保障及客户服务等5方面的优势拿出来资源共享，作为加盟运营商强大的后台支撑。

在此次发布会上，20家企业成为首批加入盛大区域化运营体系的本地运营商。其中，《英雄年代》特许授权经营的地区包括河北、河南、辽宁（大连、本溪、营口、丹东、鞍山）、上海、湖北、江西、四川、贵州、浙江、江苏、广东、湖南和重庆；《神迹》特许授权经营的地区包括浙江、江苏、广东和湖南。今后将根据市场推广进度在其他地区逐步拓展。

盛大总裁唐骏对20家区域运营商的加盟表示了欢迎。他表示，“盛大业务日趋多元化，发展态势良好，尤其是盛大优势业务网络游戏的开发与运营方面，作为盛大家庭战略推进的有力保障，一直以来都保持着优异的业绩增长。此次特许授权经营，不但开创了国内游戏开发商在本土授权经营民族游戏的先河，也是对国内原有网络游戏代理经营模式的一次革新，是‘盛大模式’内涵的升华和延伸，势必对提升中国网游厂商的整体水平，对整个产业的健康长远发展产生重大影响。” P

业界动态

盛大公司开发爱国主义网络游戏《中华英雄谱》

近日，由新闻出版总署和共青团中央组织实施，上海盛大网络发展有限公司开发的中国首部大型系列爱国主义网络游戏《中华英雄谱》，在北京世纪坛召开了新闻发布会。这款游戏拟选择中国历史上一百位杰出人物，把他们的伟大业绩用网络游戏的形式加以表现。目前该系列游戏包括《雷锋》《郑成功》《岳飞》《包拯》等5款游戏，将在不久后投入运营。

美国加州正式立法限制销售暴力游戏

继美国伊利诺伊州之后，加利福尼亚州也将把暴力游戏限制条款写入法律。这将大大限制所有暴力视频游戏的销售，就像之前各国对待GTA:San Andreas一样。该法案已经得到加州立法会的批准，只要州长阿诺德·施瓦辛格点头，就可以写入法律了。该法案规定所有含有暴力内容的游戏包装上必须贴上一块2英寸×2英寸的警告贴纸，而这些游戏也将和成人电影一样被限制销售。这意味着孩子们将无法购买到暴力游戏，沃尔玛等大型零售商也可能不会将暴力游戏摆上货架。在日本，游戏业者通过和政府协调以及和零售商达成协议，来确保18禁游戏只销售给18岁以上成人或者有监护人陪同的未成年人。

中国索尼回收水货PS2问题电源

日前日本索尼电子娱乐部门SCEI正式发表公告，表示2004年11月发售的薄型PS2（型号为SCPH-70000 CB）中配有部分质量不良的交流变压器，可能会有过热而烧毁的危险。所以从即日起全日本免费回收该型号的电源适配器。虽然该款产品并未由索尼（中国）有限公司在中国大陆市场销售，但是本着对用户高度负责的态度和公司一贯的“顾客满意”宗旨，作为全球服务的一环，索尼（中国）服务网络也将对国内用户提供相应的免费更换服务。如果用户的PS2随机专用交流电源适配器与上述型号描述一致，敬请致电索尼在中国的PS2免费服务热线进行登记并获得进一步帮助。

电子竞技

中国国际网吧俱乐部联赛启动

9月8日，文化部召开中国国际网吧俱乐部联赛新闻发布会宣布：为倡导“健康竞技游戏产品”、推动国内网络文化产业的健康有序发展，首届中国国际网吧俱乐部联赛开始启动。据了解，本次联赛是为了推动中国网吧产业的发展进程、扩大网吧在电子竞技领域的影响而展开的一项重要赛事，并成为中国国际网络文化博览会的重要组成部分之一。此次赛事是在8月份文化部发布关于查处

第三批违法游戏产品的通知中明确规定游戏活动（含电子竞技）必须报文化部或地方文化管理部门备案后首个启动的电子竞技比赛。其中主要以FIFA足球比赛为主，并辅以部分休闲类比赛，不同于以往以CS、魔兽争霸等为主的比赛。

Catch-Gamer宣布放弃WEG3比赛

曾经在WEG第二赛季比赛中表现抢眼的挪威劲旅Catch-Gamer近日宣布不参加WEG第三赛季的比赛。由于在第二赛季的比赛中，Catch-Gmaer取得了亚军的好成绩，而根据赛事规则，他们将不需要参加WEG各大洲的预选赛就可以直接进入总决赛。尽管如此，Catch-Gamer最终还是放弃参加WEG。

产品信息

《世界街头赛车3》实现35 000人同屏演示

日前，英国Bizarre工作室在官方网站上表示，《世界街头赛车3》（Project Gotham Racing 3）将达到史无前例的逼真效果，之前官方曾表示，本作中无论是路边的建筑物还是刹车的车痕都能如实表现出来，可以达



到以假乱真的程度。这次官方又表示游戏中回放画面的现场观众将全部采用3D建模人物来表现，最多可以达到35 000人同屏显示，这将使游戏更富真实感。

《彩虹六号——禁闭》北美上市

育碧招牌大作《彩虹六号》系列最新作《彩虹六号——禁闭》（Tom Clancy's Rainbow Six:Lockdown）已于日前正式在北美上市，同期推出的



有PS2和Xbox版，NGC版在9月22日发售，本作继承了前作特点外还加入了不少新要素，喜欢FPS的玩家不容错过。《彩虹六号——禁闭》带来的最大改变之一就是自动前视系统HUD（Heads-Up Display）。在这款游戏中，玩家的视场将不再是一个完全清晰的世界。这个加上HUD的视野将是玩家首先需要习惯的。但即便是引入了HUD，玩家也会发现他们的视线不会受到任何限制。而热量观察模式和夜视仪模式将不会受到HUD的影响。

《魔法之战》中文版9月28日上市

北京布卡电脑有限公司于9月19日正式宣布：进入中国后引入的首款"RPG式即时战略"游戏——《魔法之战》（Battle Mages）已进入最后制作阶段，于9月28日上市，建议零售价为48元。北京布卡中国区总经理谢尔盖·佩尔金说："《魔法之战》在俄罗斯本土及世界其它多个国家均有不错的销售业绩，众所周知，RPG以及RTS是中国玩家非常喜欢的游戏类型，衷心希望这款融合了两种游戏类型的游戏能受到中国玩家的青睐。"

金山软件"剑网2"全面上市 称要为国产游戏报"一剑之仇"

■本刊记者 心鹰

9月12日，金山软件正式发布了全面兼容微软Office的WPS Office 2005，并于当日下午16时启动WPS Office 2005个人版"免费下载体验"活动。与此同时，金山软件高级副总裁王峰在北京柏彦大厦内举办的发布会上透露，金山"剑网2"正式公测期已经锁定9月28日，面对上半年《魔兽世界》等欧美网游对中国市场的强烈冲击，王峰表示不会示弱，并将在年内为"剑网2"发起的市场争夺战中为国产游戏报"一剑之仇"。

这次推出的"剑网2"是一部以动作见长的网络游戏，为了推广这部被金山定位为"动作武侠"的游戏作品，金山特别邀请了动作名星甄子丹为其游戏代言，并由武当山三丰派内家拳13代传人钟道长担任武术指导。由韩红、王蓉、萧正楠3位艺人演绎的"剑网2"游戏主题曲，也为这款游戏增色不少。



金山软件高级副总裁王峰与媒体记者共享香槟

"剑网2"研发负责人邹涛表示，"剑网2"是金山软件王牌工作室西山居开发的《剑侠情缘》系列第六代作品，也是金山软件推出的第三款网络游戏作品。它聚集了100多名金山最优秀的开发工程师，耗资千万，历时近两年研发，前后共有10万人参与游戏测试，历经了3次大的版本更新，修改了不计其数的游戏Bug。"两年来，日日夜夜，支撑着所有人拼命工作的就是创作出一部最优秀的、值得骄傲的国产网络游戏。"此前，在西山居见证中国游戏产业十周年发布会上，金山软件CEO雷军曾说："在下一个不到10年的时间里，西山居要做中国的暴雪，原因很简单，因为我们热爱游戏。"

《指环王——中土大战Ⅱ》你从未见过的中土世界

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth Ⅱ

■四川 陈灼



埃尔文，埃尔隆德之女，阿拉贡之妻。《指环王》电影中，曾将原著里格劳芬德的伟业转移到她身上，骑着白马周旋于黑骑戒灵之间，暗念咒语召唤水神，拯救持戒者佛罗多的剧情，平添了这位精灵女子的英姿。《中土大战Ⅱ》里，玩家可以见识到这位新英雄。



精灵天鹅船，美丽非凡，在游戏中想必会成为善良一方的战船。然而无论是书中还是电影中，都只把这种造型优雅的船用作运输。根据《精灵宝钻》的说法，早年精灵往来安曼（仙境）与中土时，曾大规模制造过这种船。



狭路相逢式的攻防战。注意，兽人在攀登人类城墙时并没有使用云梯，它们居然是用叠罗汉的方式爬上去的。这么说，城镇中心的城墙还是寒酸了点。



邪恶一方中心城堡的近视图，以及周围一些相当奇怪的武器，看上去像是某种投石武器。但总体来说，邪恶一方的建筑和兵种都有一股现代派的感觉。



类　　型：	即时战略	上市日期：	2005年12月
制　　作：	EA Games	推 荐 度：	★★★★☆
发　　行：	美国艺电		

《指环王——中土大战》成功地让众多本来不是RTS爱好者的托尔金迷们神魂颠倒。长达12个小时的电影三部曲，又岂是一款游戏就能包容的。EA从来不是什么省油的灯，这不，续集已经在EA红杉海岸工作室上马。需要特别指出的是，EA公司已经获得托尔金后人的全部授权。这样一来，它就可以将游戏内容扩展到超出电影范围之外的地方。现在已知的地图扩展区域包括多尔哥多（Dol Guldur）统御的幽暗密林（Mirkwood）南部一带。《中土大战Ⅱ》的宣传口号是“你从未见过的中土”。如果EA真能挖掘电影未能用上的题材，那必然会引起《指环王》死忠的强烈关注。

与1代走大众路线不同，《中土大战Ⅱ》将更注重于挖掘游戏在即时战略方面的深度。例如海战，托尔金无论在小说原著还是《精灵宝钻》（Silmarillion）中都未曾正面写过水上战争，但是中土大地遍布的河流，尤其是安度因那种大河，是非常适合进行内河大战的，更不用说环绕中土的海洋了。在《中土大战Ⅱ》中，玩家可以建造“造船所”，生产战船。

另一个有趣的改进是城镇中心的堡垒化趋势。1代的城镇中心无论是善良一方，还是邪恶一方，都没有城



这座城镇中心颇能反映出2代的特色，由于依山傍水，使得一条河流成为城镇的天然护城河，敌人只有拥挤到桥上才能攻进来，的确是易守难攻之地。另外，从此图中我们也可看出，城镇中心不再是环状，而是更为密集，更像城镇的样子了。





这个八爪鱼作为中土邪魔之一，曾在《指环王——护戒同盟》中小露一脸，不知趣地缠走佛罗多，被阿拉贡、波罗尔和莱格拉斯3人一顿海扁。《中土大战Ⅱ》中它将作强势魔物登场，作为善良一方的你，可要小心战场上突然钻出来的这种鬼东西啊。



两艘海盗船夹击一艘精灵天鹅船，旁边还有一艘精灵船正在沉没，远处海盗船在和地面上的弓箭手部队对射弓箭，这阵仗，让我想起了《帝国时代Ⅱ》！但愿《中土大战Ⅱ》的海战不会让我们失望。

“巫王”领头的9位戒灵风驰而过，然而，他们肆虐的地方不正是美丽如画的罗林吗？看来2代中值得邪恶一方发挺的战役内容还真不少。

墙，箭塔攻击力几乎可以忽略。在这种情况下，对方来了只有任凭它拆房子。2代则不同，玩家可以有计划，以不同层次的方式，为城镇中心建造城墙。简言之，以后每一关的普通攻防战都是一场小小的圣盔谷之战，或是米纳斯提里斯之战的微型版。城镇中心堡垒化本身并无多大新意，真正让游戏方式产生变革的改进在于，玩家可以“随处”将中心“落下”（西木的游戏嘛）。如此一来，在2代中玩家就可利用高地、河流、湖泊等地形来有选择地建立中心，进行攻防战。

托尔金本人既是语言学和神话学的巨擘，又对中世纪历史详熟，但是整部《指环王》中描写战争场面的文字不过十之一二。制作小组要想在2代中发掘新元素，就必须自行从其他题材中搬来。上面提到的城堡攻防战就是如此。2代中将会增加很多我们曾在经典游戏《要塞》中见识过的玩意儿，比如从墙头上倾倒沥青、发射“火箭”、修建地道等。当然，善恶双方的攻守武器各有所长，外貌上完全不同。

在新增的战斗单位方面，骑蜘蛛的哥布林可能没多少人喜欢，但是，黑马黑衣黑心肠的索伦九骑士保准让你大开眼界。请你想象一下，在目前我们得知的涉及到北方的关卡中，冰雪覆盖着大地，黑骑士们跃马穿过地图，践起一片白雪，何等拉风！多说无益，请看图解。

类　　型：即时战略
制　　作：Ensemble Studios
发　　行：Microsoft Game Studios
上市日期：2005年10月25日
推 荐 度：★★★★☆



《帝国时代III》初体验
Age of Empires III

■北京 Fas

自从Ensemble Studios推出上一款“帝国时代”系列之作到如今已有相当长的一段时间了。其间，虽然《神话时代》（Age of Mythology）以相近的风格和模式演绎了一把“神话版”的“帝国时代”，但对于大多数喜欢即时战略类游戏，特别是奇缺“帝国时代”系列游戏的玩家来说，还一直在翘首期盼着《帝国时代III》的出现。前两天，Ensemble Studios在官网上放出了《帝国时代III》的试玩版。作为“帝国时代”系列的忠实粉丝，我在第一时间下载了游戏，然后开始了殖民探险的帝国发展之路。


殖民者收集城镇中心前的资源


主城界面看起来与航海类游戏相似


将敌人的探险者打得起不来，但是却无法杀死他


城镇遭到敌人骑兵的蹂躏


带领大部队对敌人采取报复行动

标准的游戏设置

其实，在先前的相关报道和图片中，我们已经对《帝国时代III》或多或少有所了解。这次，尽管Ensemble Studios放出的试玩版游戏内容并不多，单人游戏方面仅包括第三幕战役中的两个任务以及小规模的对战模式（Skirmish Mode），而多人游戏则根本没有开放，但我们也能从中充分体验到游戏模式的创新与内容的丰富，从而不知不觉地沉醉其中。

游戏开始之后，选择Single Player。至于Multiplayer和Help and Tools则只是点缀，只大概介绍一下选项的内容，并无实际功能，然后点击Skirmish。刚才为什么将Skirmish Mode称之为“小规模的对战模式”呢？因为游戏毕竟还只是试玩版，我们在这里只能选择西班牙（Spanish）或英国（British）两个国家在新英格兰（New England）或得克萨斯（Texas）两张地图上进行战斗。不过，Skirmish Mode“麻雀”虽小，五脏俱全，大部分游戏内容和游戏功能都能从中得到充分体现。


5种不同建筑提供的卡片看起来就如同技能树一样

第一次进入游戏时，将要求你输入昵称，这样在进行连线游戏时其他玩家便可看到你的大名。然后，创建自己的主城（Home City），不仅要为自己的

主城起一个响当当的名字，还要给自己的探险者（Explorer）起名。另外，还要选择自己所喜爱的文明。当然，在试玩版中你只能选择英国或者西班牙。接下来，点击Play进入游戏设置选单。在这里，你可更改主城（如果有两个以上）、队伍、旗帜颜色、玩家数量（试玩版中仅限2人），游戏难度、速度以及地图。当然，地图只能选择得克萨斯或者新英格兰。另外，你还可选择游戏时代，分别为游牧时代（Nomad Age）、探索时代（Discovery Age）、殖民时代（Colonial Age）、堡垒时代（Fortress Age）、工业时代（Industrial Age）、后工业时代（Post-Industrial Age）、帝国时代（Imperial Age）和后帝国时代（Post-Imperial Age）。其中，游牧时代与其他时代的差别在于要自己寻找合适的地点建造主城。

当全部设置都选择好之后，再次点击Play，开始进行游戏。

独特的游戏系统

其实，说到独特的游戏系统，它并没有直接显现出来。游戏开始后，你首先看到的是城镇中心（Town Center）门口聚集着你的探险者与几个殖民者（Settler），而殖民者将会自行收集城镇中心的资源。当然，这些资源都是现成的，毕竟你到新大陆探险也要有备而来，最起码的资源应该准备一些。然后，分派殖民者到城镇中心四周去采集资源。与先前的游戏不同，《帝国时代III》中的资源缩减为3种，分别是食物、木材和金钱。并且殖民者采集了资源之后也不必将资源运送回城镇中心或者相应的建筑中，就地直接归入“国库”，给你省了不少麻烦。至于探险者，顾名思义，其工作就是探险，在地图上到处“游荡”，寻找宝藏。有时他会找到被破坏的货车，有时会找到被困的其他国家的殖民者。只要将这些“宝藏”周围的野兽或者强盗杀死，就能或多或少地得到不同的资源。

另外，探险者还可修建商栈。在商队的路线上或者靠近美洲当地人定居点的地方将商栈修建好之后，每当商队经过商栈时，你就能获得一些经验值，而这些经验值对升级主城（不是城镇中心）是非常重要的。

既然说到主城，那么也就说到了独特的游戏系统上。在游戏屏幕下方有一个时钟模样的按钮，点击它，就会切换到你的主城。在主城界面中，你将看到屏幕上方有5种不同的建筑，分别是新世界贸易公司、军事学院、大教堂、制造工厂和港口。直接点击这些建筑并不会出现什么特殊情况，因为它们的作用主要是在主城升级之后，为你提供各种不同类型的卡片。不同的建筑，提供的卡片类型也各不相同。比如新世界贸易公司提供的大部分卡片，都是让你直接获取资源；而军事学院则为你提供直接获得军队以及强化军队能力的卡片。当主城升级（主城获取经验值升级的方法有很多种，除了上面提到的商队经过商栈之外，生产殖民者和士兵、建造设施和进行战斗等都可增加主城的经验值）之后，在你下一次进行游戏时，可在主城菜单的新卡片选项中挑选自己想要的卡片。然后在游戏中再次切换到主城界面时，就会发现自己挑选的卡片按时代的顺序排列在屏幕下方“我的码头（My Deck）”栏目中。这时，观察那个时钟模样的按钮，它的进度条每转一圈，按钮中间的数字就会增加一位。这个数字表示你能从主城发往殖民地城镇中心的运输船数量。如果数字是5，你就可一次性在“我的码头”中选择点击5张所需的卡片，然后它们将先后被直接送往殖民地，既可以是资源或是士兵，也可以是技术。与前作或其他同类游戏相比，这个设定可谓别出心裁，不但符合当时的历史情况（从自己的国家向殖民地运送军队和货物），也使得游戏的策略性千变万化，更加耐人琢磨。因为5个不同建筑提供的卡片按照时代划分罗列起来，看着就如同技能树一般。当主城升级之后，如何选择卡片，可是需要仔细思量一番的。如果选择好了，在游戏中可达到事半功倍之效；反之，只好重新创建一个主城，从头进行游戏。


进入单人战役模式

精美的游戏画面

“帝国时代”系列的游戏画面从一代起，就一直被广大玩家津津乐道。《帝国时代III》依然保持了前作的优良传统，尽管游戏采用3D引擎制作，但游戏画面仍旧表现出2D画面的唯美与细腻。在战役模式的第二个任务中，我们可看到无论是建筑设施，还是平民士兵；无论是马拉大炮，还是火车穿行，都被描绘得极为清晰逼真，并且颜色亮丽。而当你指挥着大批人马杀向敌人的城镇中心，几十只火把投过去，再加上火炮的轰击，敌人的城镇中心瞬间土崩瓦解，被夷为平地。这时又充分表现出3D化的拟真图像效果——火炮喷射，建筑倒塌，尘土飞扬，这些都被处理得非常真实，不失游戏大家风范。

总体来说，《帝国时代III》的试玩版充分表现出了全新的游戏特色。除了多人游戏以及战役关卡编辑器无法尝试之外，单人游戏所涉及到的游戏内容和游戏方式基本被展示出来。同前作相比，《帝国时代III》的创新和改进显而易见，游戏性的提高自然也是毋庸置疑的。因此，我们期盼着10月25日赶快到来，到时候在正式版中或与电脑或与朋友，进行一场更为精彩的较量。

Fable: The Lost Ch

自由世界任我行

——评《神鬼寓言——失落之章》

■贵州 yago（本刊特约作者）

精品	总评 8.8
🙂	精致的画面和体贴的系统，以单机游戏而言，游戏具有高自由度，娱乐性很强
🙁	画风让亚洲玩家感到有些别扭，主线剧情相对而言有些老套

制作	Lionhead
发行	Microsoft
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Win2000/XP

文化、包容性 8.0　上手门槛 8.5　画面 9.0　音效 8.5　创新 8.0　剧情 9.0

早在去年就听说了《神鬼寓言》在XBOX玩家中备受追捧的盛况，这款单一平台游戏达到140万份的销量可称作品质的金牌证书，有不少玩家朋友在煎熬中甚至萌发了抢购一台XBOX主机的念头。好在微软并没有忘记各位PC玩家，也许是为了补偿前作缺席带来的遗憾，《神鬼寓言》的资料片《失落之章》这次竟抢先登陆PC平台。这款资料片包含了原作的所有内容，并在此基础上增添部分新任务和场景，同时还通过程序优化大幅降低了场景之间切换的载入时间，应该说这部资料片比缺席的前作更值得PC玩家们期待，事实也证明《失落之章》完全有资格成为2005年度最优秀的RPG游戏之一。

《神鬼寓言》的故事很有些中国武侠小说的风骨，阿尔比恩大陆上某无辜乡村少年突遭飞来横祸，一帮恶盗袭击村子杀死了父亲还抢走母亲和姐姐，眼看小主人公也要倒在屠刀之下时，一位大侠出手相救并将他带回自己所属的英雄公会。游戏里的英雄公会设定基本上可以等同于我们熟知的少林武当等圣地，手无缚鸡之力的小孩子送进去可以转型为武艺高强的江湖法律执行官。话说主人公学艺初成后拜别校长老师开始独闯江湖，首先要做的当然是寻找亲人和调查当年的凶案真相，但这并不妨碍我们的主角沿途帮助其他人，既可打怪挣钱又能提升武艺，手头充裕之后还能找个漂亮MM谈情说爱，时机成熟时甚至可以购置房产迎娶娇妻。热热闹闹的冒险生涯最后以手刃仇家告终，《失落之章》在这个结局基础上拓展了最终BOSS复活作恶的编外剧情，当然这家伙末了还是难逃主角大哥一刀，整个主线剧情大体而言是有些老套，但其过程中花样百出的设计才是这款游戏的真正魅力所在。


动作感十足的战斗

善与恶的抉择

现今都流行开放型自由架构的RPG，《神鬼寓言——失落之章》在这方面做得非常好。善与恶的抉择始终贯穿于游戏剧情中，从主人公还是小孩子的时候起你就要面临各种选择，接到一个任务后主角可以用善良的方式去完成，也可以用邪恶的手段去完成，很多时候可以作的选择还不止这两种。善恶两条路线的选择会给主角带来诸多影响，致力于善良路线者不可避免会备受牵制，例如在镇子里为寻找道具砸碎属于他人的木桶都会被罚以重金，进房翻箱倒柜什么的更是想也别想，到了商店里哪怕看到柜台上放有货物也千万别伸手，手一伸名声就完了。经过长时间的积累后屡行善事者面容会变得更加俊朗，善良值满后头上会冒出一圈光环，身边还时常有蝴蝶盘桓，各地村镇居民和流动商人们看到你都会情不自禁地鼓掌欢迎；而恶贯满盈的家伙额头会长出一对恶魔犄角，脸色阴沉惨白，总有大堆苍蝇紧


野外场景很漂亮

随身后，行人看到你唯恐避之不开，这些恶搞性质的设定为游戏增添了不少幽默成分。


这下大家都爽了吧

如果说外貌的变化还仅仅是轻松的调侃，那么道德阵营对技能的影响可就是实质性的了，例如魔法技能中的生命吸取法术就需要邪恶角色才能修炼到最高第四级。这对那些习惯走中庸路线的玩家可是个坏消息，不好也不坏虽然意味着你避免了两条路线所需承担的风险，但同时你也失去了两条路线所带来的好处。即使在主线剧情中也会因为玩家的选择而出现不同结果，例如击败最终BOSS杰克后你将面临一个更具诱惑的选择：杀死自己的亲姐姐完成献祭以获得威力巨大的神剑Sword ofAeons，或是将这柄缠绕了无数冤魂的神剑抛入魔法池中销毁。两种选择的善恶性质不言而喻，但就笔者所知不少XBOX的玩家们最终还是没能抵挡获得终极武器的诱惑，因为选择善良路线在这里没有任何能够与Sword of Aeons相媲美的奖励。《失落之章》对这一善恶失衡之处作了有效调整，选择善良路线的玩家击败杰克后可在英雄公会的公墓中获得另一柄神剑Avo's Tear，两把神剑属性都差不多，这样善恶之间的对立终于在资料片中又恢复了平衡。

图像上的杰出表现

身为英雄的主人公不仅有动态的道德设定，他的年龄也会随着游戏逐渐增长，如果能在旅行途中抽空看看主角头盔下的容貌，你会深刻领会到什么叫作岁月的痕迹。刚离开公会时你的英雄还是个一脸稚气的帅小伙，不久后他的样貌会变得更为成熟和中年化，皱纹会越来越多，经过更长时间后你会惊奇地发现头盔下的那张脸已经变成了一个白胡须老头。冒险生涯也会给英雄的外貌造成影响，经常战斗在野外的英雄会被太阳晒得黝黑，与怪物搏斗时留下的各种伤疤都将永远铭刻在他脸上，要想让你的英雄一脸白净通关还是很有难度的，尤其近距离肉搏的战士到最后可谓一脸的阳刚之气——全是纵横交错的刀疤。职业习惯同样也能改变英雄外形，例如专修战士职业的英雄身躯会因为频繁搏击而变得魁梧高大，专修弓箭职业的身形通常都很矫健，如果走法师路线那小身板就只能叫弱不禁风。如果对自己外形不满意，玩家能够利用发型、胡须和纹身卡片随时改变自己的外貌特征，体重可以通过饮食来调节，生命值已满的情况下持续服用苹果馅饼和红烧肉会让他变成大胖子。

《神鬼寓言》在XBOX平台上的视觉效果已是名声远扬，这次的PC


继续迎战超级大恶魔杰克

版本经过Lionhead工作室重新优化后更显华丽，较为遗憾的是人物角色塑模大了点，而且身体比例严重失调，主角小时候那造型简直一个霍比特怪物，长大了也仍然不太对劲，四肢缺乏细节表现，走路战斗中不时有僵硬感觉。无论选择哪种职业路线的人物外形都有点古怪，不够美观自然。不过这跟美式的人设风格不无关系，看惯了日式俊男美女的玩家可能会很不习惯，但这也无伤大雅。总体而言这款游戏在图像方面的表现可谓瑕不掩瑜，一些不足之处基本上都无关大局。

系统与操作体贴人心

本作的战斗技能系统也充满了自由选择，刚离开英雄公会时玩家需要选择主角的职业主修方向，包括战士、弓箭手和法师，使用各自的技能都可以积累经验值，经验用来购买对应体系下的新技能或新魔法。这些技能和魔法的总数是有限的，而野外的怪物却是可以反复重生的，因此选择既定职业方向并不影响玩家把主角培养为一位多面手，通常推荐选取代表战士的力量系道路，在此基础上发展弓箭和魔法技能最好不过，最后培养出的魔战士异常强悍，如果有耐心甚至可以把所有技能练满，最后再去扁BOSS真是小菜一碟。

游戏的操作不但简单也很直观，基本上是CS式的WASD控制，鼠标左键攻击中键格挡，右键在非战斗时定义为奔跑。大量的表情图标是《神鬼寓言》的一个有趣特色，通过点击它们玩家可对NPC作出各种亲昵或猥亵、敌视、挑衅等表情，这些表情能够对NPC造成实际影响效果，也让游戏内容显得格外生动有趣。即使是一些RPG经典作品也喜欢让玩家们在不同地点来回奔波以延长游戏时间，但在本作中你却不必担心毫无意义的跑路做任务，毕业时获得的英雄印章几乎就是一台便携式传送仪，只要按住G键不放就能把主角传送到曾经去过的主要地区。本作中的复活药剂也堪称一绝，如果身上有一瓶复活药剂主角在战斗中血尽人亡时能瞬间恢复生命值全满状态，多带几瓶这东西再用心掌握一下格挡游击的技巧，你根本不用担心会因为英雄战死而GAMEOVER。这些RPG游戏中常见的延时伎俩在《失落之章》中全都被反其道而行之，由此足见制作者对自己作品的充分自信。

在斩妖除魔报仇雪恨的主线剧情之外，我们的玩家还有很多可以自得其乐的小节目，与酒吧游戏大师玩各种迷你小游戏、收集银钥匙开启散落在各地的宝箱、解开黑暗秘门守护者的谜语、泡妞结婚甚至重婚离婚都可以在游戏里实现。Lionhead刻意留下了大量悬念供玩家们探索和发现，因为这也是游戏的乐趣之一。

游戏是用来娱乐的，《神鬼寓言——失落之章》完美地体现了这个理念。

最后的命运抒情诗

风色幻想4 圣战的终焉

[The END of Destiny]

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

努力创造奇迹

《风色幻想3》的结束似乎还是昨天的事，这一转眼又迎来了4代的上市。以目前的国产单机游戏而言，这样的速度可谓是绝无仅有了。


本作中加入妮依和修伊一对新人

前作的故事有泾渭分明的两部分：断罪之翼的封印之旅和圣焰冷夜的国战。昔日并肩的战友因立场不同而成为对手，在战场上还要面对亲情与大义的抉择，剧情可谓起伏跌宕精彩纷呈，尤其感人的是西撒在雷那城前与父亲的对决，以及傲鲁萨城前安洁妮面对魔兽群时的从容就义。不过前作最让人诟病的是虎头蛇尾有始无终，在将剧情引入高潮的时候推出弗妮来当BOSS，用一句"To Be Continued"草草结束。

《风色幻想4》承接前作的故事，引入带刀祭司妮依和热血少年修伊来穿插主线，与西撒、凯琳等老一代断罪之翼成员一同追寻战争幕后的阴谋者。这一作是整个菲莉斯多故事的最后乐章，它将尼鲁主教费恩推到台前，揭露他的真正身份，并交待露菲雅和艾萨斯千年之恋的结局。与前作的泾渭分明相仿，前半部依然描绘圣焰冷夜以及赛连军的纠葛，后半部则石破天惊地跳脱原有的格局，从人界走向不沉之月探究千年轮回的宿命。

抛开凯琳一体三魂晦涩难解的真相不谈，笔者认为贯穿始终的闪亮点在于凯琳的那句格言——"努力就可以创造奇迹"。是的，凯琳从一名自卑的小姑娘成长为断罪之翼的灵魂人物、蓝斯在天才盛名下的不断追求成功、修伊执著于力量的拚死修炼，他们都在用努力来叙说神话，这些情节对玩家有相当的激励作用。令人感叹的是，尽管凯琳每次都能度厄呈祥，最后还是三魂飞散坠入轮回之中。也许正因为她努力的执念，才能在16年后再次与蓝斯在洁拿鲁竞技场相逢……

"努力创造奇迹"，这句话不知道是否也是执著于单机游戏开发的弘煜科技对自己的激励呢？


战斗系统中加入了命中和损伤显示


激烈的战斗，华丽的招式

良品 总评 7.4

😊	曲折的剧情，人设出色
😐	画面表现力不足，缺乏重复可玩性，只适合此系列的忠实玩家

制作	弘煜科技
发行	寰宇之星
载体	CD×4
类型	战略RPG
语言	中文
环境	Win2000/XP

文化、包容性 7.5；上手精通 7.5；画面 7.0；音效 8.0；创新 7.0；剧情 8.5

结局，又是双结局

前作的双结局设定得相当严格，在未知条件下要达成Happy End几乎不可能。这一集的结局设定相对宽松得多，只要在第五章前往沧海之源之前的分歧点注意一下就成了。若想玩玩Normal End，可以直接去沧海之源。若要看Happy End，则要前往各地寻找队员归队，在往洁拿鲁、圣亚里昂平原、圣亚里昂城、布朗西斯城、葬魔窟逛一圈后，前往沧海之源便能看

到不同的结局。这一点设定很体贴，不致于小环节的疏失而造成看不到完美结局。


捕捉的魔兽在战斗中可独当一面

还记得前作中的死神贝莉卡吗？本作中仍有她的隐藏事件，在第五章前往深邃迷宫挑战地、水、风、火、光、暗等几个房间，在最后的房间会找她加入队伍，她身上有FY战斗服、死神镰刀等至强装备。当贝莉卡在队伍中，地图上会开放FY城和喵喵城，里面能买到凤舞剑等变态装备，当然，它们是要花大价钱的。盗贼头目虽是小人物，他身上的偷窃魂体仍是重要的炼金道具，他也因此和前作一样成为极品敌人。为了增强游戏的娱乐性，克萝蒂亚还拥有偷窃技能，她不用魂体也可以偷遍天下，只是她的战斗技能相当废柴。另外魔兽捕捉的技能仍然保留，并且修伊和幽弥两人拥有这种技能，可以随时体会养成魔兽的乐趣了。

改良后的成熟

《风色幻想4》的系统变化蛮大，首先是在战斗菜单里加入了命中率和损伤度的计算显示，损伤显示对战棋游戏来说很有用，玩家估算几下就能将怪物打死。界面显示的命中率并不准确，笔者曾经尝试用命中50%的技能来打，仍然是招招落肉决不跑空，不过它至少可以显示相性生克，玩家能合理地选择攻击方式，避免浪费珍贵的RAP和SP。



其次移动时加入了方向的概念，玩家可选择面对的方向，并且对敌人进行侧面或背面攻击会得到额外的命中和伤害加成。其实这早已是SLG的惯例，10年前的日式SLG《神奇传说》和《剑芒罗曼史》便已有了这样的设定，对于《风色幻想》系列来说似乎来得太晚了些。

还有千呼万唤的羁绊攻击系统终于推出，拥有契合度的两名队员学习特定的招式，战斗中站在一起并且主攻者MOR值达到要求便可发动合体必杀技，这种华丽的大招固然赏心悦目，但伤害效果却不显著，有点“银样蜡枪头”的感觉。并且有些羁绊技的动画缺失，如妮依的剑舞星耀和安洁妮的星耀之击形成羁绊技——圣光凄煌剑，在游戏中没有任何动画，将版本升至v1.10才得以恢复。另外，前作中怨声载道的武器和魂体说明得以改进，在商店再也不用怕买错东西浪费钱，炼金时也不用怕装错魂体糟蹋装备了。


看似奸猾，其实型厚道的卡诺三世

SLG还是RSLG?

经历风色系列的陆续开发，弘煜的技术日趋成熟，在这一集中得到改良的战斗系统相当稳定，笔者在攻关时没有发现BUG和跳回桌面的现象，这一点得到玩家的赞扬，但在剧情陈述上，笔者认为可以做得更好。


相当精美的过场CG

既然标称角色扮演战棋游戏，应该更多地加入角色扮演的成分，利用生动形象的肢体动作语言来描绘情景，如同多年前汉堂的《炎龙骑士团》和《天地劫》那样。风色系列的事件过渡只是简单的背景加上人物头像和对话而已，比如队员受伤只会“呜……”的一声，至于情形如何全凭玩家想象，或许可以认为自成风格，但这种风格却相当的简陋，整部游戏尤若穿插着战斗的电子书，冗长的对话和几幅熟悉得不能再熟悉的头像，连篇累牍的文字与不久前《阿猫阿狗2》的罗嗦有得一比。可以欣慰的是，本作中的过场CG精美了许多，只是那种没有着色的草图仍然出现，看起来有偷工之嫌。


前作中的救世主成了大反派

游戏中有漂亮而开阔的大地图，开放的地点也很多，但角色在地图上所能做的事情却非常有限，玩家只有一条路线可以选择，除非愿意无限地练功。转职只能随着故事的情节来完成，而技能的修炼除了前作中的技能树限制和职业等级限制外，本作还加入力量、灵巧等基本属性的限制，使练级显得力不从心，在转职前若没有习得大招的话，由于技能点数的限制，在转职后会更难学会，更别提羁绊技的施展了。

可以说，《风色幻想4》是一款华丽而精美的SLG，但若称S·RPG则不称职，在游戏中难以感受到角色扮演的成分，玩家只能在种种限制之中一直走到故事的终结。

《新月剑痕》是近期制作精良且耐玩度很高的角色扮演游戏，拥有27项技能、22种阵法和庞大的剧情容量。作为单机游戏，它是一个进步——它引入平行剧情系统（PSS）的概念，玩家在第一轮游戏结束后，利用存档进入第二轮游戏，会发现新增很多事件细节，新剧情相当于第一轮的半数左右，这样若想体验完整的剧情和完美的结局，需至少玩两轮以上。本攻略限于篇幅，仅以第一轮的故事为主，第二轮的剧情请玩家自行发掘探索。

新月剑痕 Crescent-Tear

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

良品	总评 7.6
制作	智冠北研中心
发行	智冠电子
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP
文化、包容性	7.5
上手难易	8.0
画面	7.0
音效	7.0
创新	7.5
剧情	8.5
配置要求	CPU：Pentium Ⅲ 800MHz 内存：128MB 显卡：32MB以上 硬盘：3GB

碧水蓝天 走天涯踌躇满志
柔情蜜意 过荒谷缱绻深情

身为源朝二太子的李鹞，即将出宫历练，吩咐萱草收拾行囊后，来到大殿见父皇母后，奉命沿道寻访失踪的大太子李鼎。回房间换上装束，与依依不舍的萱草道别后前往4楼的祭坛（4楼入口坐标，22,8），与国师镀达交谈并祭拜天地，随后被传送到皇族净身泉。与李骞交谈再到旁边的屋里搜索坛子（2,43），拿到四柱石回去找李骞。接着要将石头放到后面的台子（10,9）上，途中会与动物触发战斗



在祭拜天地时被传送到皇族净身泉



繁杂的技能系统，使角色培养充满乐趣

（记得将道具栏里的武器和防具装备上）。完成净身后回到祭坛，与镀达对话后两人一起离开皇宫。

在皇城里听到夜间有魔物出没的传闻，冲动的李鹞立即要去寻找魔物，在镀达的劝说下只好先到客栈（70,62）投宿。从客栈老板处打听到魔物来自城东的静心湖。到了半夜李鹞偷偷离开房间，由东门离开皇城，在天蓝线过桥，来到静心湖发现蘑菇状的怪物，不费吹灰之力便收拾掉它；不料在返回途中又遇到一只巨大凶猛的家伙，这才是传说中的魔物，在它的重击下李鹞昏迷过去，恍惚中一名白衣女子呼唤他的名字，并在他脸颊轻轻一吻，一种熟悉的感觉漾溢在李鹞的心头。

李鹞醒来四顾不见白衣女子的身影，镀达寻到这里，李鹞便向他讲述刚才的凶险经历，然后回皇城寻访白衣女子的下落。走到皇城南大门附近（50,74），李鹞和镀达讨论那女子的身份，这时见一道身影闪入一幢房屋里，两人追了进去，在屋里遇到郭老丈和郭兰心父女，还有一只貌似凶恶的绿巨猿跑了出去，郭兰心为绿巨猿的事和郭老丈争吵起来。受郭老丈之邀，两人在他家休息一晚，梦中李鹞与那名白衣少女在林荫小道上幽会，他们的话语中包含着无尽的沧桑和哀楚，醒来后李鹞心中荡起温暖而遥远的思念。

支线任务： *开锁技能*

开启时间： *在静心湖遇到白衣女子之后*

关闭时间： *不会关闭*

事件奖励： *习得开锁技能*

在皇城郭老丈居后面街道与乞丐迟莳（33,51）交谈，他声称拾到一本看不懂的书，对话选择1，阅读破书习得里面的开锁技能。

醒来后发现郭兰心离家出走，从郭老丈处得知郭兰心和绿巨猿之间的情谊，打算前往杏花村去寻访她的下落。离开郭老丈家，由皇城西门来到向阳坡，绕到南阳坡的西南角来到杏花村，到村庄右上方找刘耳（47,24）谈话，得知兰心并没有回村，不过两人还是跟着他去见村长。村长正忙于围捕盗酒贼的事，李鹞推测盗酒贼或许就是那只绿巨猿，便毛遂自荐加入围捕者的队伍。在村里闲逛一下，补充装备道具后再找刘耳谈话延续剧情。

夜色降临，村民们结集在酒窖前围捕盗酒贼，这时李鹞发现那人正是日前在郭兰心家中见过的绿巨猿。在危急中李鹞拉了旁边姑娘一把（对话选择3，李凤仪心动+1），然后朝绿巨猿逃走的身影追过去。由向阳坡往西边的山坡上走，李鹞喊住奔逃中的绿巨猿，绿巨猿转身朝两人扑来，打败它后隐侠南宫麒现身，原来郭兰心已被他所救。跟随绿巨猿来到晓云山玉女祠，看到兰心和绿巨猿在谈话，得知兰心逃婚的缘由，她已决定和绿



恍惚中看到一位白衣仙子为自己运气疗伤



兰心为了爱情与爹爹反目成仇

技能系统： 游戏中拥有大量的战斗、合成和辅助技能，其中一部分从支线任务中习得，比如完成孤独剑客事件习得的落剑回枫，战斗中能随机进行物理反击；完成杏花老树的心愿习得灵视，可使隐形的敌人现身。有的则会从修炼的技能中领悟到新的技能，比如由剑术和玄术而衍生的魔法剑，由体术和偷窃中悟出的卸甲等。不同的技能组合会产生新的效果，比如学习舌战后，再习得兽语，在战斗中就能对魔兽产生影响。在进行第二轮游戏时，之前习得的技能和熟练度会保留。游戏开始的天赋设定，第一轮建议选剑术、体术和治疗，第二轮选玄术、铸剑和酿酒。

物品寄存： 在各城的客栈都会找到许通，由于主角有负重限制，玩家可将暂时不用的道具存在许通那里，笔者建议合成后再放。

阵形学习： 在各地宝箱会找到一些许通笔记，上面记载习得阵形的方法，找齐并装备特定的防具套装，便可找许通学习相应阵形。

相性克制： 源朝世界存在地、水、风、火四大相性，以及超自然的光与暗。相性克制方向是：木>火>地>风>水，光暗互克。克制相性的攻击会得到额外加成，反之会降低。

日夜交替： 游戏中有真实的时间体系，在城外时间会流逝，城内和室内则是锁定的。某些NPC只会在特定时间出现，事件触发也有时间限制，改变时间可到客栈投宿，或习得露营技能进行时间转换。

心动值： 主角与伙伴之间有心动值的设定，它可通过赠送礼物或完成事件来提升，每个人对礼物种类的好恶不同。伙伴心动值越高，战斗中发生联击、护卫和激励的几率越高，另外心动值还会影响最后的恋爱结局。

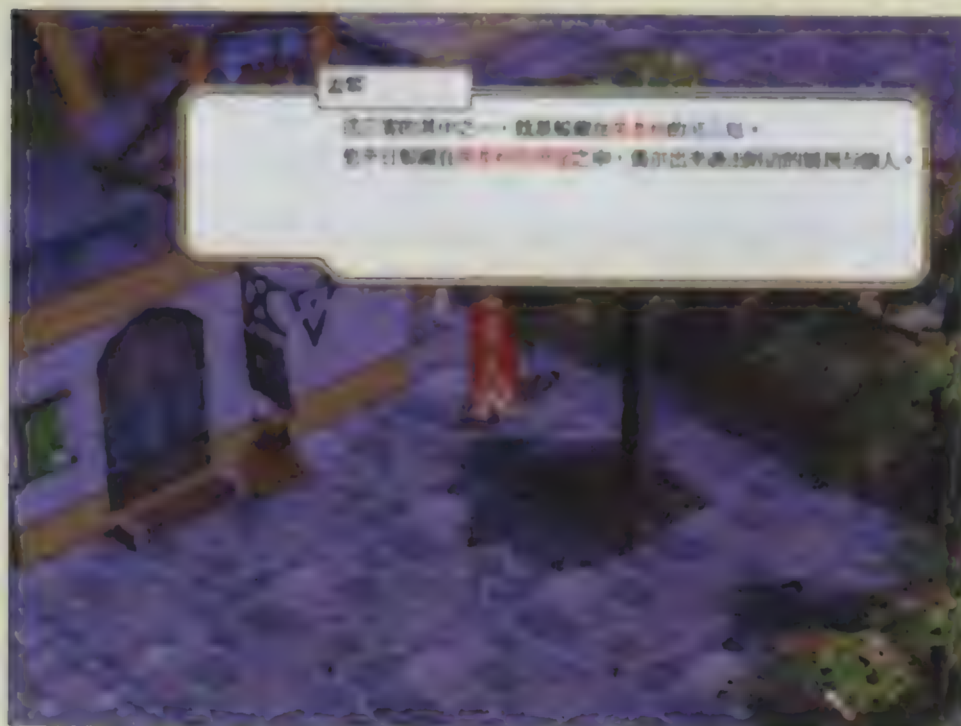
巨猿在山上定居。

在离开晓云山之前，可向南宫麒学习隐流的圆极剑法第一式——圆刃天舞，并得知李鼎曾在羽流村向他学过剑招。学完剑招后，受隐侠所托寻找喜欢使用蝶兰粉的商人田宝宝取回抵押的蓝田珠，得到蓝田珠借据。

回杏花村告知解决盗酒贼一事，然后返回皇城找郭老丈谈话，将兰心和绿巨猿的事告之，郭老丈很爽快地答应向高家退婚，然后带着他前往晓云山找兰心，这时跟踪在后的高强和家丁出现。打跑了高强，郭老丈和兰心父女不欢而散，李鹞觉得此事还需尽些力。回皇城再次找郭老丈谈话，使他对自己的行为有所悔意，再次带着他前往晓云山见兰心，父女俩终于重归于好。郭老丈为了答谢李鹞，让兰心将家传绝技相授，李鹞习得酿酒和品酒技能。

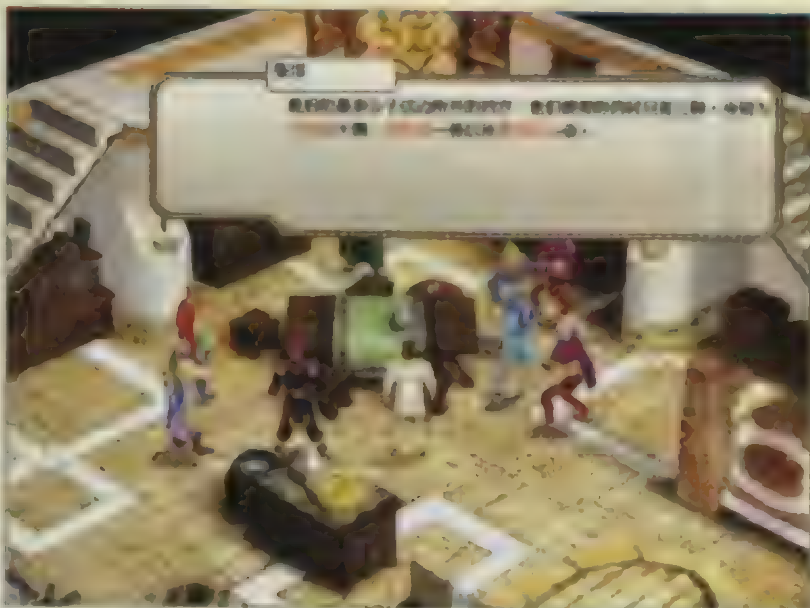
逝影无踪　寻佳人怒诛枭首
断水留痕　觅灵药喜获宝刀

回皇城继续寻访白衣女子，分别与城东的李桑（76,47）、城西北的水沐（26,24）和城中的霍通（43,58）交谈，得到城中消息最灵通人士孟黎的线索，到客栈住宿进行日夜变换。到晚上回到街道，往城东北的墙角找到孟黎（63,21），他洞悉李鹞和镀达的真实身份，并称解决源中三害才会透露白衣女子的下落，三害之一的恶人魁藏在黑泉岭。



在夜间找到灵通人士孟黎，得知源中三害的信息

由北方城门来到黄沙径，朝迷宫的东北方走找到黑泉岭，在路旁结识要为主人报仇的护卫丁隐，交谈后3人结伴而行。在丁隐的提示下搜索黑泉岭的3座洞穴，它们分别是东山洞



各路名医为张氏病女会诊



使用小飞的偷窃技能盗取徐蟠身上的解药

（19,25）、西山洞（57,76）和黑山穴（70,10），依次搜索后没发现恶人魁，稍后依丁隐的建议再闯一次黑山穴，在里面打败恶人魁，但由于这厮熟悉地形，轻易地逃走了。出了洞穴李鹞计上心来，生起篝火朝洞里呛烟，恶人魁终于被熏了出来，再次打败他便可完成任务，丁隐离开队伍。

回到皇城找孟黎汇报战果，得知第二害是万蛇谷的王蛇。由城东门来到天蓝线，沿南边山道绕过去，在东南角看到灵水卫士，由他北边的峡谷小道（90,50）穿过去抵达万蛇谷。沿逆时针方向绕过去遇到捕蛇人王泰，交谈后拿到伏龙草，它是蛇类的克星。在洞穴前找到王蛇，打败它得到王蛇胆，回去再找王泰，老人却不肯接受伏龙草和王蛇胆，两人于是返回皇城向孟黎交差。

支线任务： 水痕宝刀

开启时间： 除掉三源之害的王蛇后

关闭时间： 前往涅水潭救孟阡

事件奖励： 习得偷窃技能、获得水痕刀

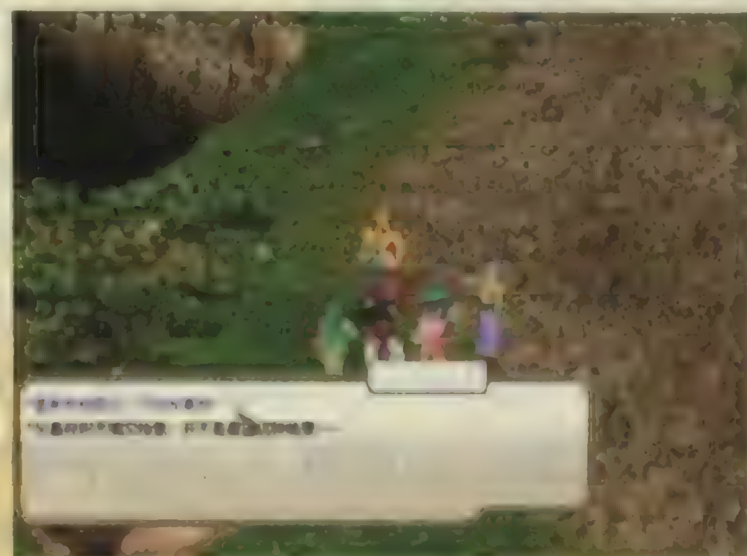
经过皇城北城门时，看到恶霸正在怒骂城人，在镀达的提醒下发现城中出现一些不明人物。上前与城人常力（46,23）交谈，得知城中的陌生人为了水痕刀而来；再与谢笙（47,22）说话，得知张庄主的女儿已昏迷3个月。与在白天找的霍通（43,58）谈话，得知水痕刀在张庄主手中，他为救治女儿的病将此刀作为悬赏，但霍通不肯说出张庄主的住处。来到城北门附近，看到辛家堡的人带着神农邪医贺濯从一幢房子里离开，看来张庄主居住在这里。进去与张诩谈话，商定等第二天与其他医生一起为张女诊治，然后开出各自的药方并收集药材，速度最快者为胜。李鹞开出的药方为：化蛇胆10颗、锁阳草1株和棘雨花1朵。离开张诩居后，在镀达的提议下前往黑泉岭找侠盗青升帮忙。经由黄沙径到黑泉岭，在民房里没有找到青升，出屋碰到青升的徒弟小飞，误将两人当作抓走师父的人。战斗无论输赢都能廷



续剧情，他的“潜行”有3回合有效时间，期间无法伤及。战斗后柯智现身，得知鲁升被徐蝤和蒙勒抓往万蛇谷了。来到皇城东方的万蛇谷先拿锁阳草，方法有2种：一种是到山谷东南的山洞里寻找锁阳草（1,5），另一种是与王蛇洞右的石谦（34,6）谈话，选择1，受托寻找一个包袱，然后进入王蛇洞里找到它，从石谦手中换到锁阳草。来到崖边阻止鲁升跳崖，不想鲁升受三尸噬魂毒的控制攻击过来，打败他后小飞赶过来，接着与崖边的徐蝤和蒙勒战斗，蒙勒跌落山崖后，小飞加入队伍与徐蝤战斗，这时用小飞的偷窃技能拿徐蝤身上的解药，如果在之前将他打死，则主角永远都学不会偷窃技能。拿到解药将鲁升救醒，鲁升将无相神手传给李鹞，李鹞习得偷窃技能。在鲁升师徒离开后，两人开始在谷内打化蛇偷取化蛇胆（如果没有拿到解药，鲁升会死掉，化蛇胆要拜托小飞偷取）。在找齐化蛇胆和锁阳草后，前往晓云山找棘雨花。回皇城往西到向阳坡，来到晓云山见正要采摘棘雨花的辛烈和贺渥一行，这时辛烈阻止李鹞的行动好让贺渥顺利采摘棘雨花。战斗中先将3名堡卒解决，再从辛烈身上偷取

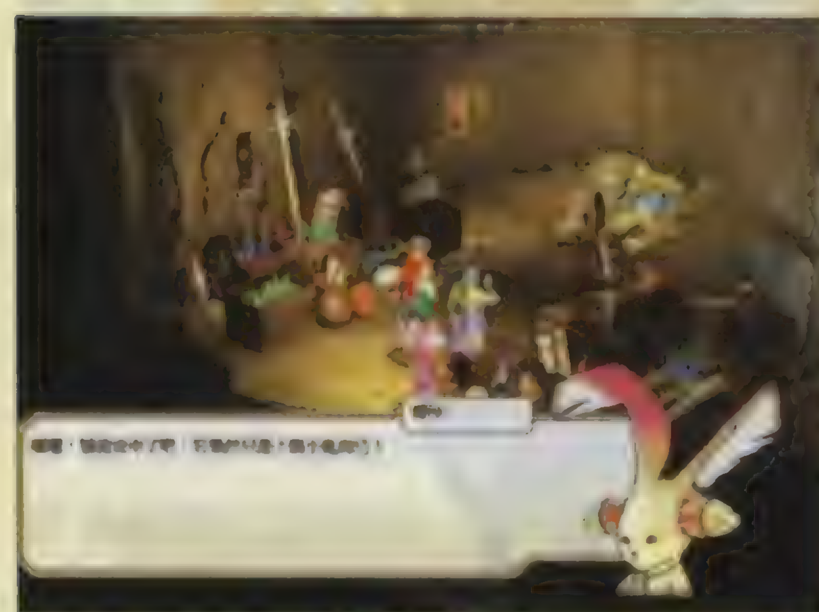

许通笔记里记载着各种阵法需要的防具套装

千年雪水（他们药方中的一味药），这样即使战败也能阻止贺渥一行的任务（如果主角没有学会偷窃技能或没有偷到千年雪水，由此任务的线索中断）。回到皇城张诩居，李鹞和辛烈都来找齐药物，于是两人以千年雪水和棘雨花为赌注进行决斗，取胜两场后如愿夺得棘雨花，用3味药材为张女疗好毒伤，从张诩手中得到号称断水留痕的水痕刀。


对话的选择会影响队友的心动值

第三害是晓云山深处竹林的兽王，来到晓云山看到兽王设下的机关，然后去找郭兰心打听消息，得知天轮寺的僧人在与兽王对抗，不过日前玄觉大师意外受伤，使兽王的势力坐大。回到机关前看到兽兵欺凌民女柳夕，李鹞怒不可遏上前将兽兵教训了一顿，这时兽王出现并扬言绝不会再开启机关大门。无奈之下两人前往杏花村休息，进入凤姐酒铺遇到老板凤姐，原来她就是李鹞那日救过的姑娘。正说话时有几名兽兵走进酒铺，擅长鞭技的凤姐将他们不留情面地赶跑。当晚李鹞和镀达便在酒铺休息，心里仍为兽王的事一筹莫展。第二天清晨与凤姐说话，从店外跑进一只长耳朵的小怪物，声称李鹞就是它的主人，李鹞见其可爱便起名为璇玲，从此它跟随在李鹞左右。李凤仪计划给兽王送酒，趁机打开机关门闯进去（对话选择1，李凤仪心动+1）。再度来到晓云山按计行事，李凤仪上前用美酒和美色诱惑兽兵，骗开大门后3人一道攻入竹林，竹林的出口在东北方。来到兽王寨杀掉几拨兽兵，穿过大堂不见兽王身影，进入兽王居在左侧的兽头上找到宝物库钥匙。回到寨里找到宝物库（8,26），在里面找到胆小如鼠的兽王，打败它后凤姐的脸色突然大变（对话选择2，李凤仪心动+1），询问下凤姐却不肯深谈。离开宝物库找到一名幸存的兽兵，逼他开启大门的机关，一行人返回杏花村酒铺休息。到了半夜李鹞听到凤姐在自言自语，似乎要为了证实某件事而踏上旅程。第二天与凤姐谈话（选择2，李凤仪心动+2），李凤仪加入队伍。


凤姐用美酒和美色骗开兽王寨的大门


没想到兽王竟会是怕死的胆小鬼

回到皇城找孟黎，这家伙居然并不清楚白衣女子的身份和下落，当他看到璇玲时，讲述一段古老的预言，那名白衣女子或许就是预言中的救世神子，凤姐给她起名为雪仙。接下来一行人在璇玲的带领下往东方行进，继续寻找雪仙，或许在东方的羽流村还能遇到失踪的大太子。

支线任务： 野营技术

开启时间： 消灭源中三害之后，晚间

关闭时间： 不会关闭

事件奖励： 习得野营技能

在晚间到黑泉岭找老余谈话，得知他的腿不小心摔伤，猎犬大黄也在几天前走失了。前往东北的黑山穴调查，在里面找到骨折的猎狗，于是找老余确认这条狗，再去寻找为猎狗接骨的材料：狼骨2根、黏液6份和高粱酒1瓶。狼骨可到苍澜海或矿坑打蛮狼得到，黏液到黄沙径打砂蝎可得，高粱酒可从兽王寨宝箱里拿。将搜集的材料交给老余，习得野营技能，配合帐篷使用，恢复血、气、灵上限至七成，每次使用消耗1顶帐篷。

荒郊僻谷　仙狐幻影诉心志
妙手仁心　神医酿药德犹孙

由皇城东门到天蓝线，往东南角



在黑泉岭的废屋找到一只九尾狐



羽流村民决定进行村选来决定香莹的去留

路口走到灵水城，再由城北出去到涅水潭，沿迷宫的中央大道一直跑即可抵达羽流村。羽流村人面带慌张和惧色，分别与6名村民搭讪后发觉有些异样，3人正在烦恼之际，璇玲忽然闻到蝶兰粉的气息，李鹞等人于是敲开田宝宝的家门，得知蓝田珠已押给灵水城的刘老板，得到蓝田珠抵押单。为了探听村里发生的状况，李鹞答应去搞村长家的珍珠玉，田宝宝告知村里的香莹被盗匪抢劫，声称那些家伙穿戴和李鹞一行相仿，所以村人对他们避若瘟神。

为了洗脱罪名只有寻找香莹了，由村北到裂风郊，走到迷宫的西南进入黑泉岭，调查商人南边的房间，连续进入2次会发现香莹的芳踪，跟着她进入北边的野寨，在喽罗居里看到一只九尾狐却不见香莹踪影，离开院落埋伏，看到九尾狐幻化香莹模样，对话后得知此事另有指使人。一行人回到羽流村，香莹表露真正的身份并洗清了李鹞等人的罪名，村民为香莹的去留问题进行村选。接下来李鹞要说服村民留下香莹，分别与秦雨筝（26,53）和常义（47,45）谈话（注意不要找段宜谈话，否则香莹会在村选中失败），然后到田宝宝家休息，第二天香莹便会通过村选，得到九转还魂丹。

来到村长家中和林果子攀谈，原来皇兄李鼎已与村长女儿林若文共坠爱河，珍珠玉已送给李鼎做信物，从村长手中得到一块水玉，并得到一块林若文的锦帕，受托日后送给李鼎，最后从村长口中还探知李鼎是朝月城方向离开的。将水玉送给田宝宝后，并没有打听到雪仙的线索（之后回来可花1500两向田宝宝学习舌战和杀价技能），一行人决定前往月城看看日夜颠倒的奇观。

由羽流村北到裂风郊，李鹞和璇玲同时感觉到雪仙的存在，正商讨时听到小女孩（曹臻）的呼喊，上前打败强盗拿到一封密函，里面写着炽天城竞王委派的杀手将袭击百步先生的事。来到月城客栈住下，李鹞和镀达前往百步居（29,21），打跑两名杀手后与百步先生谈话，他却不愿提及与竞王的恩怨，只将铸剑技能传授给李鹞，并得知李鼎也是他的门下之徒。

回到客栈休息，到半夜被隔壁的声音惊醒，跟随老者（赛神农）离开客栈，看到一幢屋外求仙药的民众站成长龙，与赛神农攀谈后接到购买雪参露的任务。先到城里逛一下，在城南的江家饼铺（44,56）看到高升被老板轰赶出来，走到城西北找到高升（13,22），请他去站排购买雪参露。接着在城里采买装备，每隔两三分钟跑到站排处找高升谈话，直至高升从队伍中消失，然后来到饼铺从高升手中拿到雪参露。

支线任务： 羽婕和龙韬

开启时间： 高升排队购买雪参露时

关闭时间： 从高升手中拿到雪参露后

事件奖励： 增加李凤仪、萱草、李屏儿和魅罗的心动值

在高升买雪参露时，到北城门找羽婕（34,10）谈话，她语气粗暴地拒绝交谈，到客栈住一晚到第二天，在城里找到唉声叹气的龙韬（42,45），过几分钟后到城西街道找到争吵的羽婕和龙韬，原来她为龙韬要做玄器师的事而气恼，上前与龙韬谈话结束事件。对话建议选2，会同时增加萱草和李屏儿的心动值。



将雪参露交给客栈的赛神农，赛神农揭露其中的骗局，而后便开始制造贩卖便宜的雪参露，与幕后黑手展开竞争，李鹞也加入促销行列，很多市民前来购买试喝，连卖假药的幕后者也不例外，从而找到幕后者的藏身处（56,52）。进入那幢房子找到李采衣和金觉罗，打败他们后赛神农与徒孙相认，并托付李鹞代为寻访玄虎真人，临别传授医术，李鹞习得治疗、尝药和配药技能。回到客栈后决定送曹臻前往灵水城找姑姑，从赶来的高升口中得

知孟黎的弟弟孟阡也赶往灵水城了，从他那里或许能打听到雪仙的消息。第二天凤姐担心杏花村的生意离队回去照看，走到月城南城门附近遇到偷跑出宫的萱草。

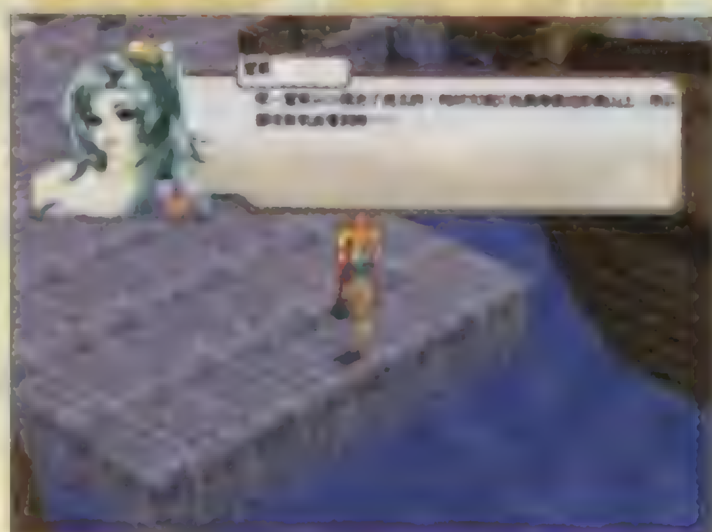
支线任务：受伤的风铃
开启时间：月城赛神农与徒孙相认后
关闭时间：往搜罗府击倒陈宵和单佑后
事件奖励：获得莆莆，习得兽语技能

此事件触发须配药技能达到10以上。来到晓云山寨外竹林，忽然听到奇怪的声音，在竹林的西北角找到落入陷阱的九尾白狐，救出它后要找齐解毒散、续命丹和黑灰膏为它治疗腿伤，这些药可从敌人身上打到，也可用配药技能合成。白狐获救后会带来白头翁，他会向李鹞传授兽语技能，学会兽语后，在战斗中可向妖和兽使用舌战技能。

刿龙无痕　制秘药照邪脱狱
霓裳羽衣　走泉涂魅罗迎雁

穿过裂风郊、羽流村到涅水潭，打败一名阴气沉沉的蒙面男子进入灵水城。在城门听说城里举行比武，到杂货铺（34,61）向钟御打听曹臻姑姑的下落，这时站在一旁的梅香会过来搭讪，她是程夫人的婢女，不过程夫人已搬往杏花村了。梅香离开后，钟御的女儿慌张跑来说那人又到涅水潭去了，李鹞询问详情后打算去寻找那个人（对话选2，萱草心动+1）。探索涅水潭，在迷宫的东北桥上遇到一株粉蕈，打败它过桥往东南方绕过去，再往南过桥看到一名男子正向蝶精小夜索要鳞粉，这时一只血尸冲过来，李鹞见状连忙和萱草一起迎战。打败血尸后与那名男子交谈，原来他就是要找的孟阡。回到城中客栈与孟阡谈话，打探到有关逆水传说的故事（对话选1，萱草和璇玲心动+1）。在城中找到气跑的萱草（84,62），道歉并安抚她之后，答应明天带她游玩一番。第二天在城中要完成4个事件：到码头看海，到码头边的字画摊看照邪居士的字画，到比武擂台触发对话（选择2，萱草心动+1），由南城门出去到水都夜光塔找守卫谈话。在完成4个事件后，回到码头会触发白冷玉事件（身上银两多于5000两的话，对话选1，萱草心动+3。如果银两不够，还有一次购买机会，但心动仅+1）。


孟阡向蝶精小夜索要鳞粉


和萱草到海边吹风聊天


在码头看到一名异国少女在表演舞蹈

回客栈休息一晚，第二天到擂台观看比武，一名神秘女子上擂台大肆杀戮，李鹞看不惯上去打跑她，不料主持宣布李鹞为比武冠军，李鹞推托不掉只好跟随戚发见城主，与城主交谈后，决定说服城中的凡易先生接掌卫灵长的职务。此时前往码头会欣赏到异国女子（魅罗）的曼妙舞蹈，回客栈见萱草外出不在，便将事情向镀达讲述一遍，然后动身去凡易居（56,27）。始料未及的是，在凡易住处遇到兄长李鼎的护卫上疆国师，得知李鼎曾发疯伤人，如今下落不明。李鹞向凡易道出来意，凡易并未立即作出答复，李鹞只好回客栈等候结果。第二天醒来，李鹞再次访问凡易先生，他并未答应出任卫灵长一职，不过推荐大弟子孟坤代劳，于是和孟坤一起觐见城主，城主对这个折衷的办法还算满意，并答应李鹞的请求，将身旁的一只白雕放生。回到客栈向镀达和萱草讲述事件进展，然后一行人再去拜访凡易先生，李鹞向他习得锻造技能。

离开凡易居听到一声叹息，来到码头边照邪居士的摊位与刘业对话，得知

居士由于乱写字被竞王的士兵抓起来了，他受刘大庄的安排在此照料画摊，刘大庄就是田宝宝抵押蓝田珠的人，要设法见他一面才行。来到城南的水都药铺遇到抓药的宋胤，在他的带领下去见刘大庄。刘大庄认为李鹉一行便是向炽天城告密的人，经过煞费苦心的解释他才解除疑虑，刘大庄将蓝田珠奉还给李鹉，萱草却为李鹉插手照邪居士的事而负气出走。在码头找到萱草（101,32），向她说出要亲自证实炽天城的现状，同时也向璇玲透露了自己真实身份（对话选2，萱草心动+1）。回去和刘大庄商量援救照邪居士的对策，一行人决定前去拜访霜雪镇的赛神医，寻求一种使人假死的药。

由灵水城北到涅水潭，穿过羽流村由东门到冷霰蹊，沿“之”字形小路走到东南角的霜雪镇。在镇东找到赛神农居（29,5），赛神农得悉众人来意后，答应帮忙制作止息丹和还魂丹，需要剡龙的骨头提炼天


在画摊遇到疾世愤俗的照邪居士

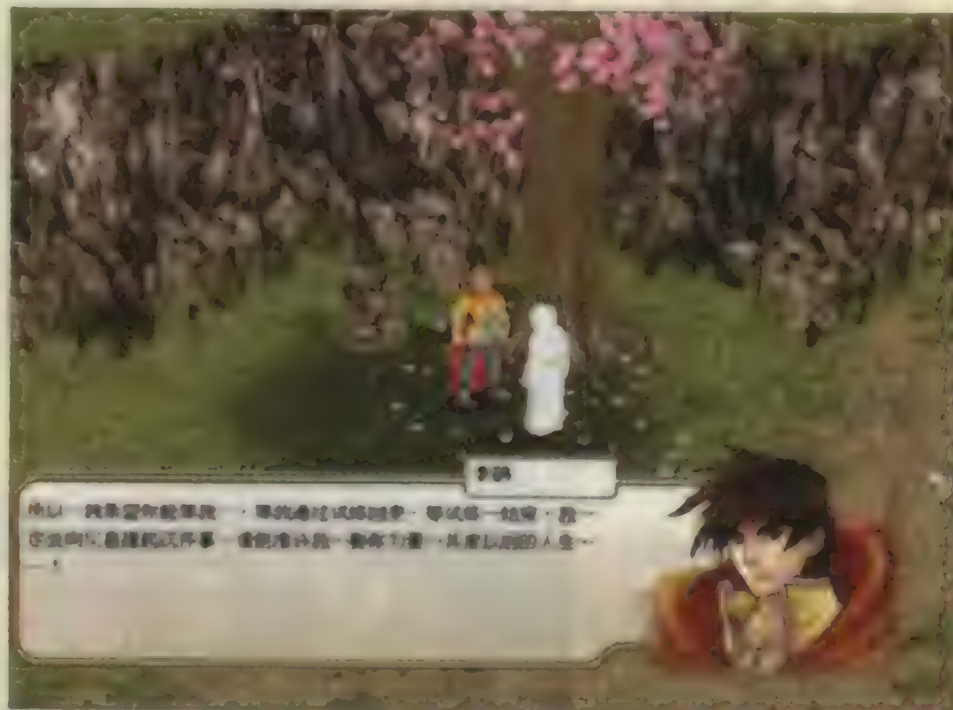
痕作为材料，为此众人需要往苍漓海去一趟。返回羽流村，由村北到裂风郊，在迷宫南部有一间荒郊野店，由此往南便是苍漓海入口。穿过两个树洞后，第三个树洞选择右边，再往左下走到第四个树洞选左边，然后往下走穿过最后的树洞触发对话，这时剡龙突然出现，杀掉它拿到天痕。穿过右上的树洞来到环状通路，穿过右上的树洞即可找到出口。

回到霜雪镇将天痕交给赛神农，不久制作完成止息丹和还魂丹，众人于是返回灵水城刘大庄宅商议救人的事，由刘大庄照看曹臻，李鹉一行则潜入主城救人，此行不能被守卫发现行藏，否则任务失败。来到擂台旁的主城入口，与守卫老赵攀谈，对话选择2（否则在事件结束后，主角一行会被逮捕），调走他后进入大厅，楼梯口有吴广看守，走到左侧柱子触发萱草调虎离山的剧情，李鹉等人趁机跑下楼梯到地牢。趁两名守卫不注意溜到照邪居士的牢房前，将止息丹扔给他，按原路溜出地牢，在大厅萱草再次引开吴广，一行人顺利离开主城。不久两名守卫将照邪的尸体送到刘大庄宅，刘大庄用还魂丹顺利将之复活。

李鹉等人向刘大庄和照邪道别，打算将曹臻送往杏花村的姑姑家。由天蓝线返回皇城，萱草建议到客栈休息一晚。第二天在街上撞到一位曾在灵水城见过的舞女（魅罗），为了摆脱追兵被她拉着跑到深山里，深夜里两人生起篝火聊天（对话选1，魅罗心动+1），不觉间天色已亮，魅罗会问他喜欢何种女性（选4，魅罗心动+2）。两人沿泉之道顺时针方向走到向阳坡，魅罗与李鹉分道扬镳，李鹉对她竟有一丝不舍的感觉。回客栈与伙伴会合，休整一晚后往杏花村进发。

虚情假意 辨真凶一腔悲愤
荡剑回帆 寻爱妻满怀挚诚

进入杏花村就遇到曹臻的爹爹曹天和姑姑曹萍，将曹臻的经历讲述一遍，得到一把斩雷剑。听曹天讲述炽天城的严酷刑罚，李鹉打算前往炽天城探听虚实，不这还是先去酒铺探望凤姐。李凤仪向李鹉等人说出当年赤蛟团灭掉碧眼村的事，自己一直在寻机报仇。


在梦中再度与白衣少女相遇

第二天醒来，到酒铺外找镀达谈话，然后到村庄的西北找到萱草和凤姐，两人在谈论和李鹉感情的事，等她们分手后，分别找两人谈话会影响心动值（萱草选1，心动+1；凤仪选1-1，心动+1，萱草心动-1）。回到酒铺，凤姐在大家的劝说下加入队伍，一行人前往霜雪镇寻找赤蛟团右座使单佑的下落。

支线任务： 皇陵闹鬼之一
开启时间： 送曹臻回杏花村后，白天
关闭时间： 往霖古村见李廷后
事件奖励： 金块、开启皇陵闹鬼之二

由黄沙径西北出口到皇陵，从士兵口中得知这里晚上闹鬼。等到晚上再来这里，看到一道人影闪入皇陵，跟进去发现卫士长和盗墓贼勾结的阴谋，上前将两人打败后卫士长逃走，建议不要追，此事有后续事件（追杀卫士长的话事件就此终结）。

支线任务：芸娘的痛楚
开启时间：送曹臻回杏花村后
关闭时间：在竞王府前得知李竞暴毙
事件奖励：获得冥王掌

在灵水城与愁眉不展的王大娘（48,35）谈话，得知芸娘的丈夫被人杀害。到城中找赵逸（33,45）询问凶手的线索，两人约定到港口碰面。到芸娘居外找小李（38,30）谈话，他怀疑赵逸有非分企图。来到码头上方救下要自尽的芸娘，为了打消她的死志，答应尽快找凶手。再次来到码头找到赵逸，两人开始调查真凶，来到芸娘居外果然看到老钟徘徊不去。与赵逸分手后，等晚上时分来到芸娘居外，看到赵逸想杀老钟灭口，原来赵逸才是杀芸娘丈夫的真凶。追出城外杀掉一群盗匪，赵逸却趁机逃掉，回城将消息告诉芸娘。再次前往涅水潭，在东方遇到3名盗匪，杀掉他们后再返回芸娘居，杀掉赵逸结束任务。

支线任务：孤独的剑客
开启时间：送曹臻回杏花村后
关闭时间：在竞王府前得知李竞暴毙
事件奖励：习得荡剑回枫

在灵水城分别找码头的孙虎（75,46）、擂台旁的郑恒（50,50）、武器铺前的魏湘（61,51）谈话，3人都在谈论有关楚枫的事情，然后到码头找到楚枫，不久会看到他和仇家比武，结果楚枫的剑于瞬间发难，将仇家毙于当场。来到城南的水都，遇到杨庠和杨筠父女落难，救出他们得到人参。第二天来到码头，见楚枫又在与人比武，这时杨庠请求李鹞出手赶走



神秘女子的身份要到第二轮游戏才会揭晓



在码头遇到杀人如麻的剑客楚枫



与楚枫切磋剑技，习得荡剑回枫

楚枫，李鹞无奈只好同意约战楚枫。等到晚上前往水都的楚枫住所，交谈后离开这里。次日再到码头调查楚枫守在码头的原因，从渔夫纪平（78,53）处得知花婆婆与楚枫似乎有关联。与花婆婆谈话，结果婆婆支吾着走开了，到主城附近再次找到她（38,48），得知楚枫不为人知的秘密，他在码头是等候他的妻子归来。李鹞如约来到码头赴战，打败楚枫后花婆婆撕下面具，原来她就是楚枫的妻子玉冰，在他们夫妻离开后从地上拾到一本书，李鹞习得荡剑回枫。

由杏花村到冷霰蹊，再次碰到比武大会遇到的神秘女子，打败她后与赵不凡谈话，李凤仪向他打听搜罗府的事。进入霜雪镇调查西北边的大宅，然后到客栈2楼再次遇到赵不凡，在他的带领下前往织云居，得知搜罗府半夜闹鬼的事，回客栈商量之后，一行人动身夜探搜罗府。在门口听到许青说的暗号，全文为“天悠几时尽，地远辽无疆。白日归山没，晓月复光芒。天涯分两地，聚少离别长。坤山凭栏处，泪湿青罗裳。”答对进入府内，在大厅找到陈霄和单佑，打败两人后单佑逃脱。



杏花老树 求神水苦斗木妖
野鬼孤魂 盗井绳怒惩奸夫

离开搜罗府后赵不凡离队前往灵水城，而陈鹉一行也离开了霜雪镇，在冷霰蹊遇到隐侠南宫麒，将蓝田珠还给他，李鹉向他习得圆极剑法第二式——极羽千光，两人从此师徒相称。来到羽流村见田宝宝，她会拜托



要进入搜罗府须说对暗语才行

隐侠调查妹妹香漓的事，南宫麒离队。说话时一只白雕盘旋在李鹉身周，它就是当初灵水城放掉的那只，跟着它找到李屏儿，得知单佑已逃到炽天城，并且李屏儿愿意同行，一行人开始往炽天城进发。

支线任务： 白雪灵貂
开启时间： 南宫麒拜访田宝宝之后，晚上
关闭时间： 李屏儿返回玉女居
事件奖励： 贤者缨帽（智者缨帽）、玄冰掌套

走到霜雪镇祝夫子居前，一行人敲门借宿。在寝室见到卧病不起的祝夫子，与祝磬谈话后铁达上前把脉，得知需白貂血才能根治，不过白貂是霜雪镇的瑞兽。到镇中分别找吴生（12,27）、柳絮（51,36）、九姑（35,35）和镇长（36,11）谈话，然后回祝夫子家休息。第二天参加镇上的貂神祭，白貂现身时被两只雪猿捉走，李鹉追至冷霰蹊，打败雪猿救回白貂。回到祝夫子居，祝夫子不愿毁掉全镇的希望而将白貂放走，随后立即到祭坛找白貂，它会带着李鹉找到无名草，回去用它治好祝夫子的病，得到贤者缨帽。如果没有找到白貂，祝夫子则不治身亡，得到智者缨帽。无论何种结局，都能从镇长手中拿到玄冰掌套。

支线任务： 杏花老树的心愿
开启时间： 搜罗府打跑单佑后，晚上
关闭时间： 不会关闭
事件奖励： 获得琉璃石，习得灵视技能

在晚上到杏花村北边会听到叹息声，调查前面的杏花老树（8,43），得知濒死的它希望能喝到传说中的神奇之水。与村长张任谈话，得知胡家曾用神奇之水成就今天的杏花村。找杏花老树谈话，得知胡老爹曾掉落一样东西，于是在树根处挖到油纸包，从中拿到一块手绢。前往月城找更名古月的胡老爹（21,28），将手绢拿给他看，得知琉璃仙子才能收集和制造神奇之水。与廖庆（33,14）交谈，得知双界道有名男子拥有琉璃矿石。返回皇城由南门到双界道，在桥上找观水人（55,63）谈话，选择1，得到一颗琉璃石。在桥边的树上（57,61）摘取桃花，然后前往晚云山进入山洞道，在瀑布前听到嘻笑声，朝桥头（57,23）位置投掷桃花，再回双界道摘取桃花，如此反复



跟着白雕找到李屏儿



参加霜雪镇举行的貂神祭



3次会触发李鹉被推落水中的剧情。跌落水帘洞中听到女孩笑声，循洞窟打败千年木妖，这时才见到看守灵坛的琉璃仙子，谈话后进入灵坛。这座圆形迷宫有8个踏板，只有踩动西北角的踏板才能到达中央，打败千年木妖，从仙子手中拿到灵坛之水。回到杏花村将灵坛之水送给杏花老树，李鹉习得灵视技能。

支线任务： 魂情
开启时间： 搜罗府打跑单佑后
关闭时间： 在霹古村遇到李廷后
事件奖励： 粉晶手环（铁手环）

此事件需习得灵视技能后才能触发。在羽流村看到一只孤魂野鬼（庄宁，19,63），他心愿未了要见妻子一面，来到晓莲居找晓莲谈话，但她并不肯相信李鹉的话。回到村里找石刚（19,52）和文思（41,3）聊天，了解庄宁的一些事情。等到晚上，在晓莲居外与东张西望的井春谈话，他会说晓莲与男人鬼混的话，再找好娘



观水人相信世上有流璃仙子的存在



将3朵桃花投入潭中，会听到少女的笑声

（40,54）谈话了解井春的为人。再次来到晚莲居外，见井春又在偷窥，选择2教训他一顿。回到晚莲居听到里面的说话声，原来庄宁是被晚莲和奸夫密谋害死的。到杂货店买一根麻绳，在白天进入晚莲居换到害死庄宁的井绳。回到树下找庄宁将实情告之，并将井绳给他看过，然后回去骗晚莲和石坚对质，结果两人被庄宁吓得一死一疯。在庄宁离去后，到井中拿到一只手环。

由晓云山进入山洞道，在这里看到悟真和尚与蒙面男子打了起来，众人连忙上前帮忙。打败蒙面男子，李鹞认出他竟是皇兄李鼎，在李鼎和悟真离开后，一行人往前进入炽天城。在客栈稍事休息，李鹞和伙伴们分头在城中调查，分别与镀达（52,102）、李屏儿（40,84）谈话，到东边通道（152,61），到炽天井边找璇玲，这时会出现回客栈的提示。其间与萱草（80,60）谈话（选1-1，萱草心动+2），与李凤仪谈话（选2，凤姐心动+1），从魅罗口中还能打听到神王教的事。

支线任务： 缺货的武器店
开启时间： 除掉源中三害之后
关闭时间： 不会关闭
事件奖励： 1200两、6000两、12000两、定阳剑

在炽天城的武器铺2楼找徐旺福谈话，受托前往皇城铁铺批货，根据货量可抽取不同的酬劳，在完成3次批货任务后，从徐老板手里拿到定阳剑。

支线任务： 饭馆的新菜单
开启时间： 除掉源中三害之后
关闭时间： 不会关闭
事件奖励： 习得人参鸳鸯冻、益寿乌骨鸡、雪蛤香莲技能

此事件需药酒达35以上才能触发。来到蔡家饭铺（76,112）听到老黄和阿六的讨论，然后与蔡富蔡母谈话，得知饭铺的生意日趋清淡，李鹞便为他们着手开发口味清淡的药膳：人参鸳鸯冻（千年人参、神曲2、枸杞2、冰糖2）、益寿乌骨鸡（当归2、参须2、黄耆2、雪莲）和雪蛤香莲（雪蛤、雪莲子2、冰糖2、川芎2）。

昏天黑地　陷绝地峰回路转
碧水金沙　游孤岛心旷神怡

回到客栈被一群炽天卫士围困，为首的方教头栽脏污陷李鹞等人偷窃竞王的宝剑，一行人被投入大牢，不久又被扔到炽天井底的没骨窟里。在这里遇到镇长严甫，还意外地碰到了公主李媛，与李媛谈话后，得悉竞王要扶植李延做皇帝的打算。

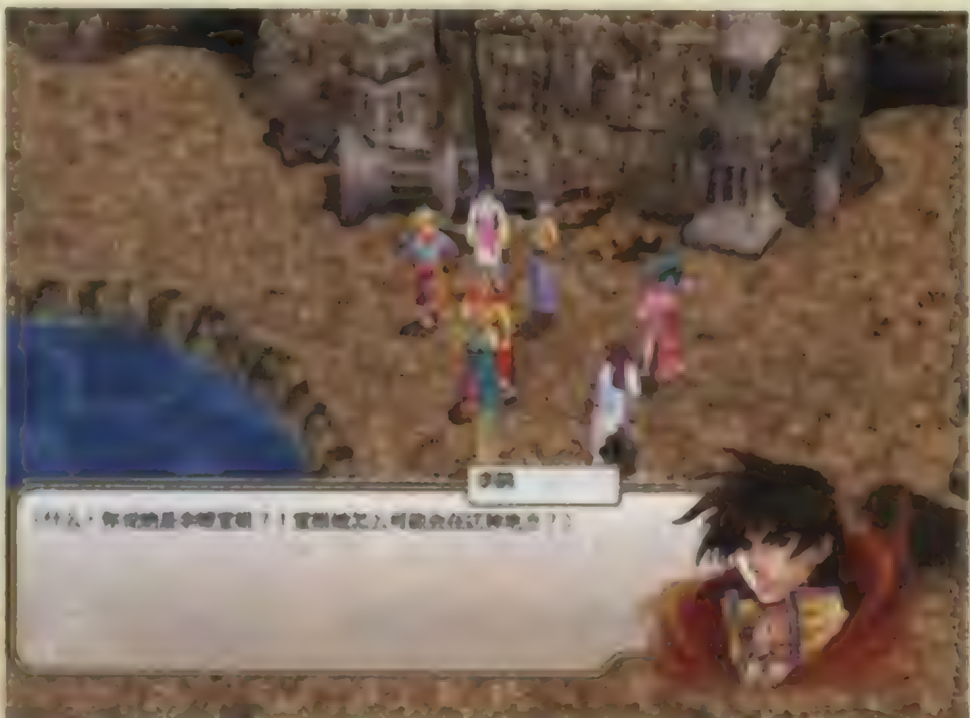
先熟悉窟里的环境，分别与洛泉（11,31）、玉皓（北边石洞里）和阮竹（41,24）谈话，再到南边的水塘会遇到抢水的晏空，李鹞等人替镇长制服这个家伙，然后到南端看前任镇长的石像，这时会触发回到住处的对话，回到李媛房间得到玄虎真人的下落。为了让玄虎真人能放下心中包袱，众人决定酿制一坛玉苓泉。接下来搜集材料，睦蓉花在中央巨坑边的草堆上（28,29），青莲子在一只紫色坛子里（18,19），麦草在一只倒卧的破瓮

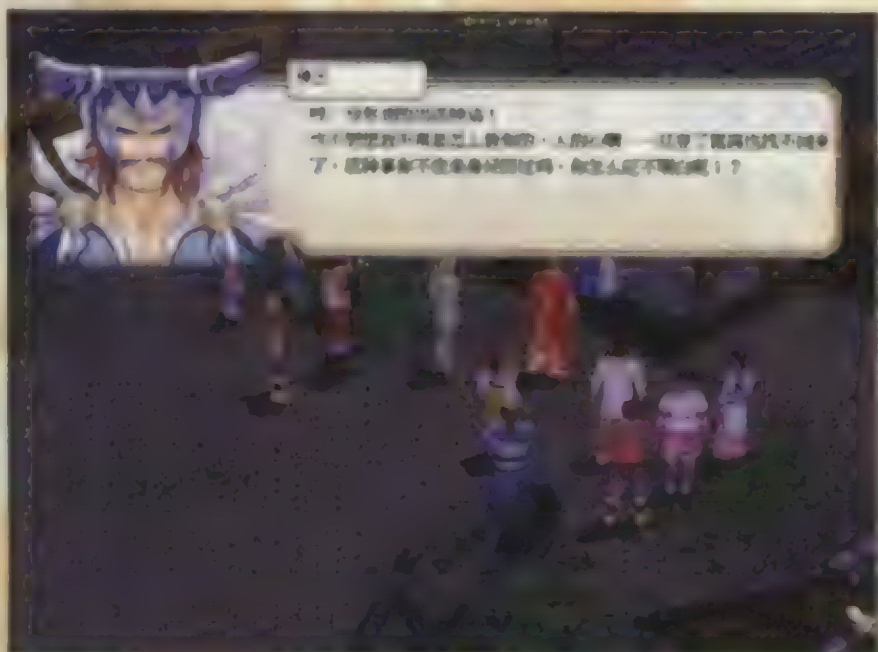


在炽天城遇到魅罗会开启神王教事件

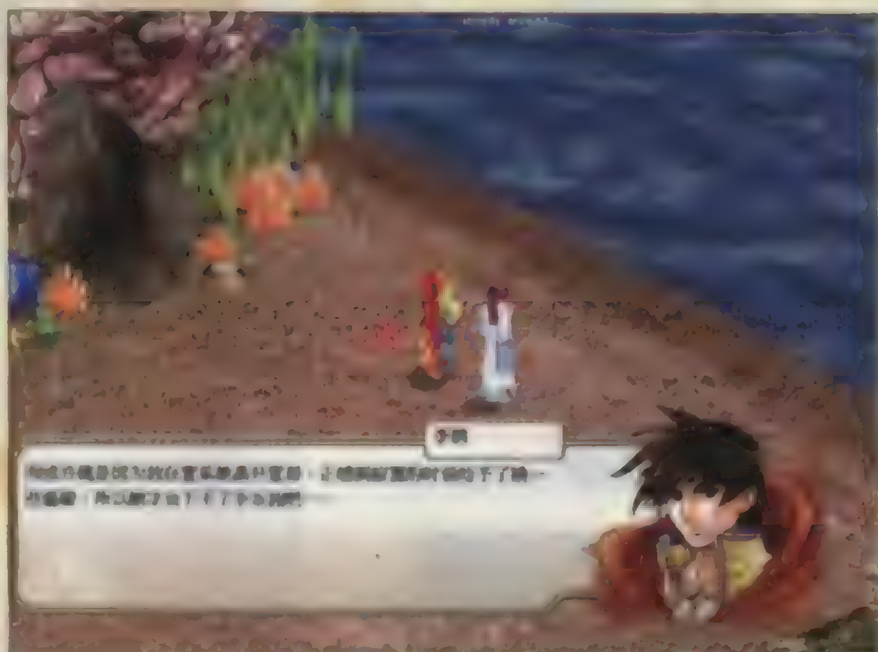
中（23,43），拿麦草会引孔颜现身，答应帮他给玉皓送礼物，与玉皓谈话后再找李媛拿到缎带，用它和孔颜换得麦草。酿好玉苓泉后，众人到洞口劝说玄虎真人出来，从他手上拿到一件神秘物品，出去调查北方的石门，李鹞推测那件物品可能是石门的钥匙，于是众人得以顺利逃脱没骨窟。穿出密道来到山涧路，玄虎真人离队前往霜雪镇，李鹞决定回炽天城找竞王谈谈（对话选1，萱草心动+1）。来到王府前得知竞王已于几日前暴毙，正欲转身离开遇到方教头的护卫队，打败卫兵后方教头说出谋权夺位的野心（对话选1，凤姐、萱草心动各+1；选2，屏儿、璇玲各+1），在杀掉方教头后萱草质问屏儿（选1-1，凤姐心动+2），李鹞出言安抚大家。如果之前向魅罗打探神王教的事，此时分别与炽天城的徐启（73,146）、杏花村的项谦（65,40）和皇城的唐丽（33,43）谈话，得到城里白天人少的线索，然后在白天到晓云山找欧阳复（73,53）谈话，得知兽王寨每天晚上会出现人潮，晚上到兽王寨见神王玄火圣在向信众灌输爱情罪恶论（对话选4，魅罗心动+2），这时魅罗登场，原来玄火圣竟是她的父亲，和魅罗一起打败玄火圣，玄火圣在两人劝说下翻然悔悟，解散教派后返回日光故土（对话选1，魅罗心动+2）。

由双界道来到望风谷，在吊桥前遇到隐侠南宫麒，他已掌握香漓的线索，临行前教给李鹞圆极剑法第三式——霸影穹苍。往前来到漉水原，越过4座桥梁来到霂古村，就在这时萱草突然离队跑开，有不妙感觉的李鹞连忙追过去。找到萱草后，萱草突然抽出匕首刺向李鹞，还好白雕飞来扑倒了她，随后萱草意志恢复，李延现身道出缘由，原来萱草一直在受他的“霄暗之网”控制，是布置在李鹞身边的棋子。李延看到李屏儿如获至宝，为了阻止他们带走“素体”李屏儿，众人与李延和蒙特巴展开战斗。此战李鹞斗志低沉，所有大招发挥不出来，战后剧情根据萱草的心动值会产生分歧，如果曾在灵水城买白冷玉并且心动值≥113，萱草会在李延一刺下用白冷玉挡住剑锋而逃过死劫，否则会被李凤仪误杀。


一行人被方教头投入炽天井底


魅罗劝说父亲解散神王教

李凤仪带着萱草回杏花村休息，而李鹞一行接受李屏儿的建议前往翡翠岛散心。返回漉水原到海边，李屏儿召唤出鲸鱼湘灵，并把苍澜珠送给李鹞。众人乘鲸鱼在海中畅游，翡翠岛位于大海中央（47,57）位置，上岛来到玉女居，然后李鹞和屏儿一起在岛上游历。此时有3个事件可触发：在内堂屏儿忆母，到海边吹海风，在沙滩看蓝色巨花。回玉女居休息，半夜李鹞难以入眠，到海边遇到屏儿聊了起来。


李屏儿带着李鹞前往翡翠岛散心

剑华斗幻 皇陵禁域击弑帝
珠光争夺 古剎宝船战武神

回到玉女居，得知李鼎正在前往霂古村的路上，于是一行人离开翡翠岛。刚到漉水源便遇到丧失理智的李鼎，大战后李鹞和李鼎双双昏厥过去。李鹞在梦中看到雪仙为救自己牺牲了性命，醒来后身在陈怀邈家中，与上疆对话得知李鼎自得到离殇剑便性情大变，李鹞在接近它时也变得狰狞可怕，陈怀邈连忙将其封印，李鹞于是动身寻找铸剑人百步先生。

支线任务： 皇陵闹鬼之二
开启时间： 往漉水源阻击李鼎之后
关闭时间： 不会关闭
事件奖励： 花漾碧眼

此事件在皇陵闹鬼之一中没有追捕卫士长，且习得灵视技能后才能触发。来到皇陵发现没有守卫看护，随后遭受鬼魂的围攻，用灵视使它们现形，幽灵夫妇唯有魔攻才能造成伤害。进入墓室看到弑帝吸食盗墓者魂魄的一幕，打败弑帝后让卫士长恢复陵墓原貌，看到先帝魂魄离开，从地上拾到花漾碧眼。



支线任务： 历劫母子
开启时间： 往漉水源阻击李鼎之后
关闭时间： 将暝心传给屏儿之后
事件奖励： 获得柳月刀、500两

此事件需完成魂情事件才能触发。在羽流村找胡镇（23，32）、好娘（40,54）谈话，得知瑛姐为丢失孩子发疯的事情。找镇长林果子谈话后，前往黑泉岭找秦大婶得到张济举止失常的线索，进入张济居在桌上找到小孩衣物。等到晚上向张济讨水喝，然后到黑山穴打8张野猪皮，回去交给张济并劝说他配合行动。张济为保护皓儿丧生，杀掉贼寇后将皓儿送回羽流村瑛姐身边。

支线任务： 揽月湖毒水事件
开启时间： 往漉水源阻击李鼎之后
关闭时间： 将暝心传给屏儿之后
事件奖励： 获得羽扬真书、天明心法

此事件需治疗技能达30以上才能触发。来到晓云山揽月湖，李鹞觉得口渴要喝水，这时有僧人劝阻说湖水有毒。到天轮寺见玄觉大师，答应寻找解毒方法。回到晓云山找武方（80,52）打听到外地樵夫的线索。到湖边由木桶（45,28）里拿到残余粉末，然后前往山洞路发现3名樵夫踪影，跟踪他们到揽月湖，


在晓云山调查揽月湖中毒事件


使用灵视技能才能使幽灵夫妇现身


在武神殿挑战武神雷昊天

战斗后生擒一名樵夫带往天轮寺看管，使用欲擒故纵的计策使幕后者邝雄浮出水面，原来他是原寺中弟子玉澄，在他自尽后，玄觉将两本经书送给李鹞。

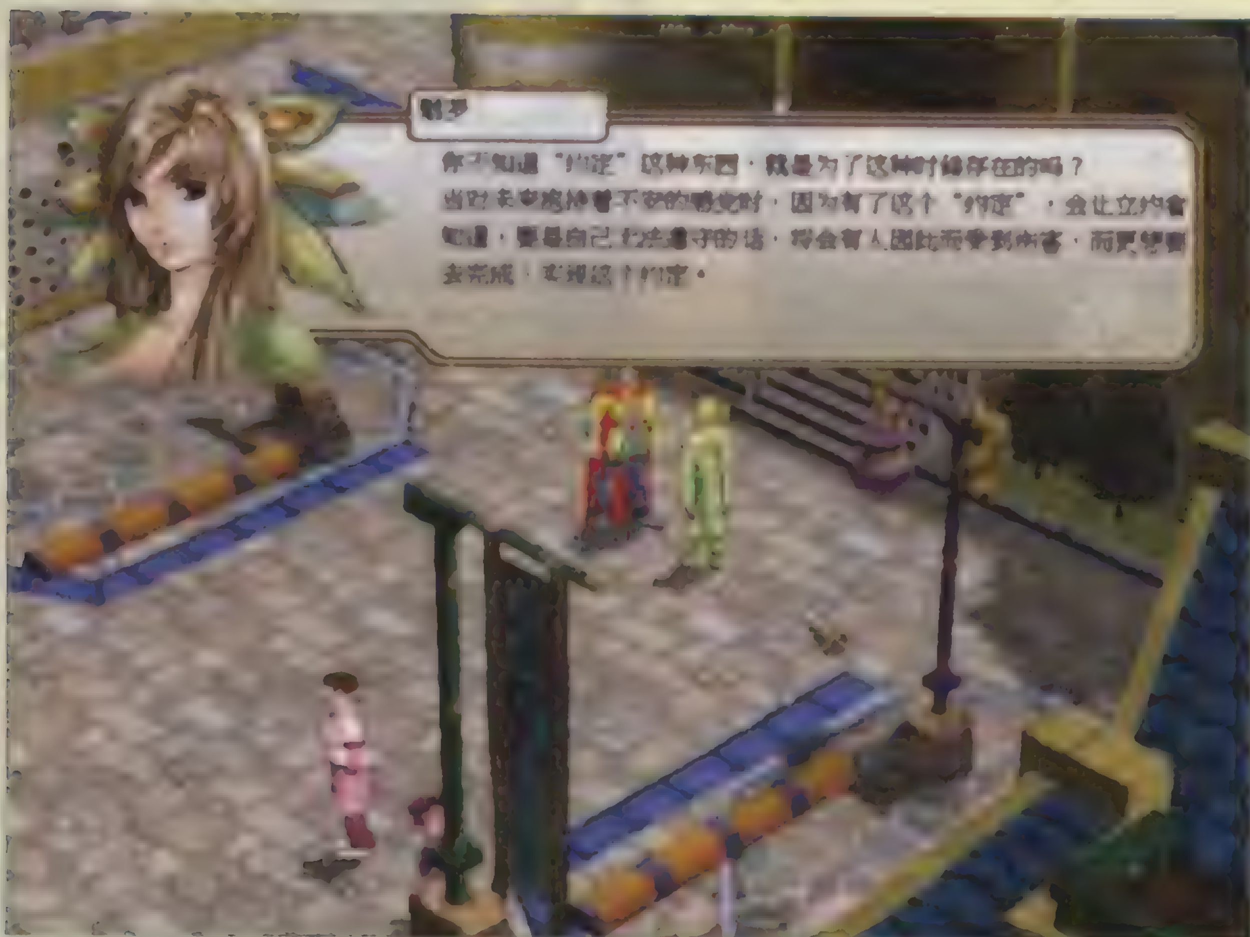
支线任务： 武神雷昊天
开启时间： 除掉源中三害之后
关闭时间： 不会关闭
事件奖励： 习得战力、运气技能，获得天明珠、盘郢剑、龙魄

此事件需剑术（玄术）技能≥60，武体术技能≥30才能触发。来到双界道北方的神武殿，黑暗中受到武极的偷袭，取胜后得知此为武神埋骨之地，然后与武神七代传人武极、武穷和武绝决斗，全部取胜后到后面调查塑像，与出现的雷昊天决斗，胜后成为第二代武神。

在裂风郊前往月城的路上，再次遇到神秘女子（璎华），言语中似乎对皇族有些怨愤。进入月城到百步居，屏儿发现墙上的画像居然就是母亲，原来百步先生就是李鹞的堂叔李恕，他用离殇剑的炼血魔咒控制李鼎达到复仇的目的。打倒李恕后，在镀达提议下前往灵水城向凡易先生求助。

魔剑离殇　生死一线隔阴阳
仙草风芽　离聚两难动参商

凡易看过离殇剑，说它已开始取代李鼎的人格，只能以铸剑者的平和之血来净化它，为了让李恕彻悟前非，一行人到皇城寻找乌玛大师（30,63，屋里），带着他去劝说李恕，但李恕还是带着怨愤离开人世，返回凡易居，屏儿决定用自己的血来净化离殇剑（对话选2，屏儿心动+2），李鹞和镀达担任护法工作，这时李鼎出现索要离殇剑，战斗胜负决定离殇剑净化的成败，剧情会由


和魅罗一道为屏儿寻找风芽

此产生分歧，建议在第一回合使用林若文的锦帕，会大幅降低李鼎的战力。打败李鼎后离殇剑成功净化，上疆和林若文赶来照顾李鼎，凡易将离殇剑送给李鹃。

离开灵水城赶往杏花村，在皇城门李屏儿感觉身体不适，于是将她送往玉女居休养，屏儿说出对李鼎的思慕，得到丝带。离开玉女居前往霖古村找陈怀邀，如果之前触发神王教事件，在抵达滬水原时会遇到魅罗，两人一起拜会陈怀邈并习得瞑心，随后前往霜雪镇向赛神农打听风芽草的下落，途中经过皇宫和灵水城水都夜光塔都会触发对话（影响心动值）。

支线任务： 比武大会

开启时间： 李屏儿返回玉女居后

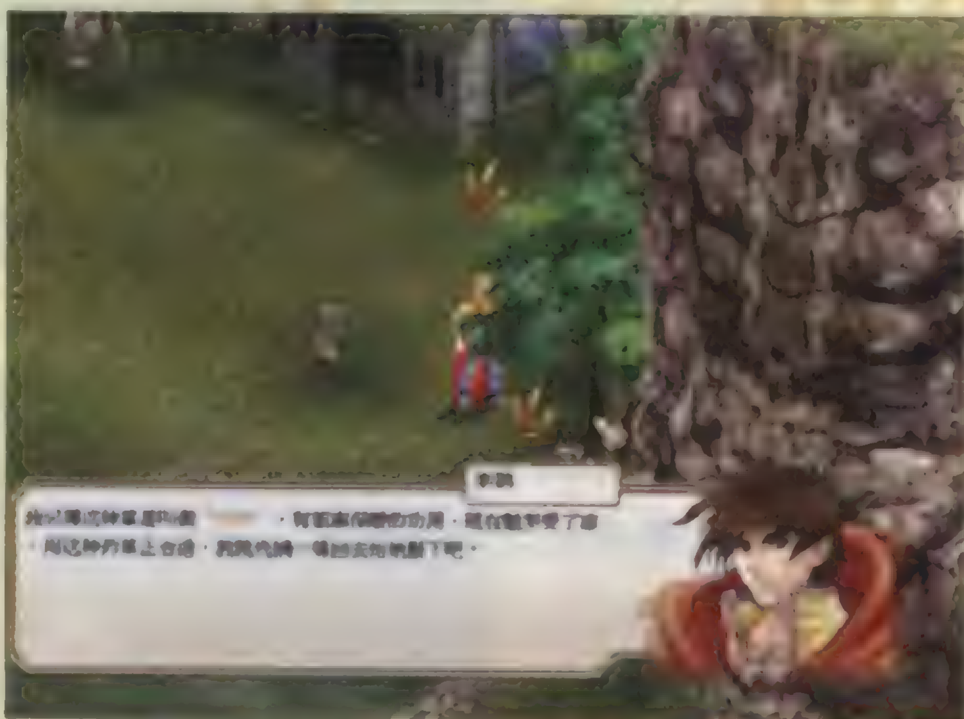
关闭时间： 李屏儿被掳期间

事件奖励： 获得10 000两、宝物随机

此事件可反复触发，每30分钟一次。由天蓝线或涅水潭方向进入灵水城，发现擂台前聚集人群，与威发对话便可参加比赛，连续获得发现擂台前聚集人群，与威发对话便可参加比赛，连续获得4场胜利便可夺冠，得到随机宝物。

赛神农处也没有风芽，不过得到用来找风芽的山音草。来到万蛇谷上方的山崖听到铃声，李鹃在采摘风芽时发生坍塌，坠落湖底被魅罗搭救（只有魅罗路线才会触发，否则直接采到风芽）。李鹃从梦中醒来，发现魅罗受凉生病，出屋到崖边找到2株月吟给魅罗服下，在她情势好转下聊起天来，魅罗流露出思乡之情。

第二天醒来发现魅罗不告而别，此时要在20分钟之内赶到灵水城码头追回魅罗，否则魅罗则会离开源朝，永久离开李鹃。追上魅罗（与魅罗的对话会决定剧情走向，建议选2）会听到她的表白，得到魅罗的镜子。回到玉女居将风芽草给屏儿服下，并将瞑心传授给她，夜间李鹃悟得奥义无尘。转天和镀达来到杏花村，在酒铺遇到挑衅的单佑，打跑他之后凤姐追去，在向阳坡触发第二次战斗，凤姐不幸被一名白发男子掳走。与赶来的丁隐对话后，3人一起前往月城的司徒府调查。闯入司徒府不见人影，由1楼大厅的楼梯到2楼寝室，转动桌上的宝盒后回到厨房发现暗门，由此进入地牢。救出凤姐回大厅，遇到樊天左、单佑和司徒刚，打败他们后镀达为救李鹃被司徒刚的火药炸伤。


在蛇谷采摘月吟为魅罗驱逐寒气


司徒府中剿杀赤蛟团余党

镀达在陈思邈的治疗下不久痊愈，丁隐离队，李凤仪重归队伍，一行人返回杏花村看萱草（萱草死掉的话，则直接回翡翠岛）。在杏花村的河边找到萱草，两人经过谈心消除了隔阂（对话选1，萱草心动+3），得到白冷玉的碎片，萱草归队。回酒铺找到李凤仪后，3人动身返回翡翠岛看屏儿。在翡翠岛发现陌生凌乱的足迹，来到玉女居发现李屏儿被李延和蒙特巴掳走，从湘灵处得知李延等人朝灵水城方向逃去。赶到灵水城打倒拦阻的蒙特巴，朝涅水潭方向追过去，在迷宫东部看到李延要杀屏儿，如果之前曾说服魅罗留在源朝，魅罗会在此时现身救下屏儿，否则会由白雕忠心救主。在打败李延后，魅罗会离队（玩第二轮才会加入）。此时根据离殇剑净化与否会产生剧情分歧，净化成功的话李凤仪会建议回杏花村；净化失败的话则要前往霖古村，在山洞中击毙血殓期的李鼎，将离殇剑丢落水潭。

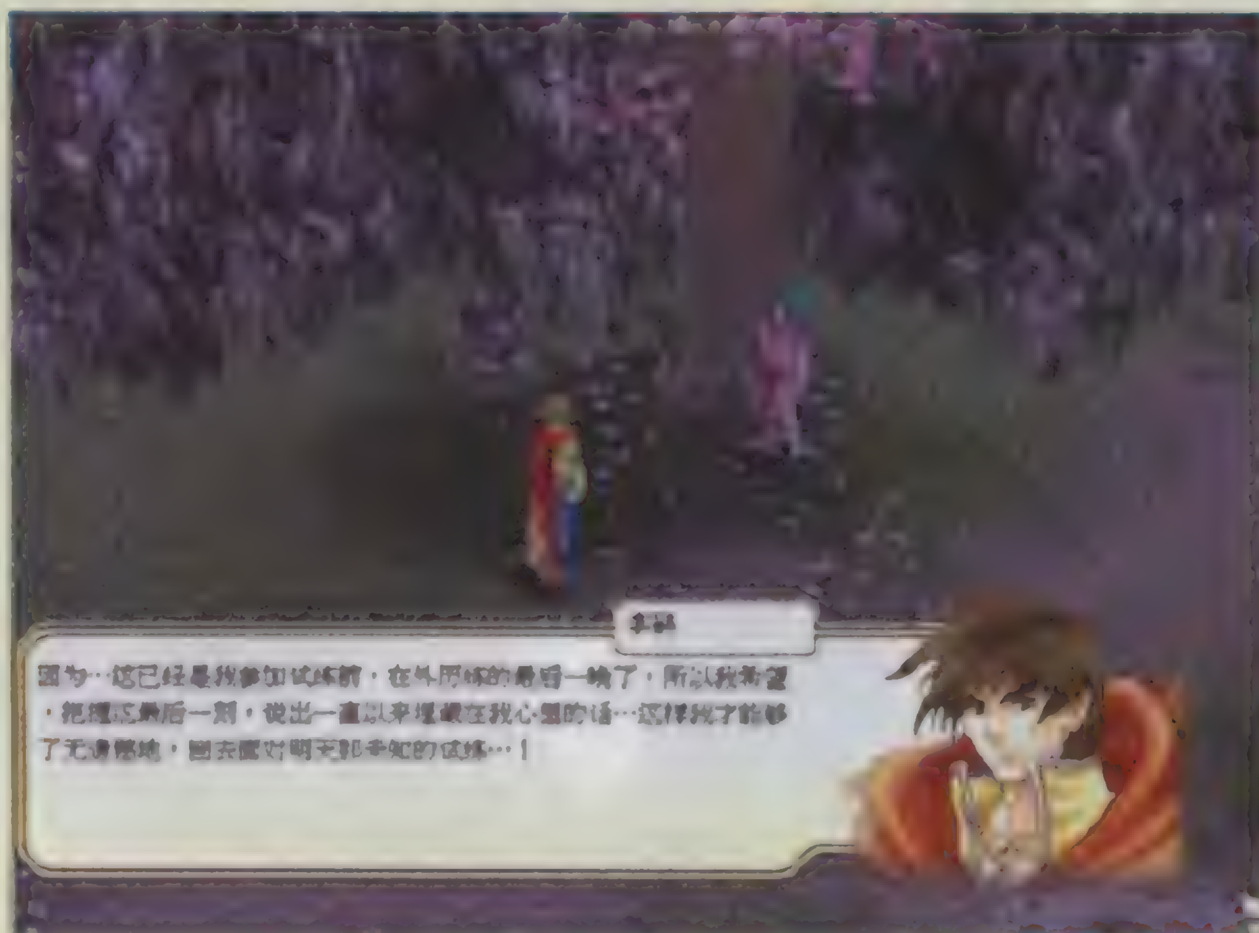

为了阻止李延的阴谋，李鹃无奈拔剑相斗

郎情妾意 剖心腹山盟海誓
断瓦残桓 恸肝肠玉殒香消

回到杏花村得知父皇宣帝病危的消息，李鹃只好准备回宫参加皇族试炼。在此之前要向心仪的女孩进行告白，每个女孩告白成功的心动值要求不同，如果选择的女孩心动值不足，则李屏儿自动成为告白对象。在告白

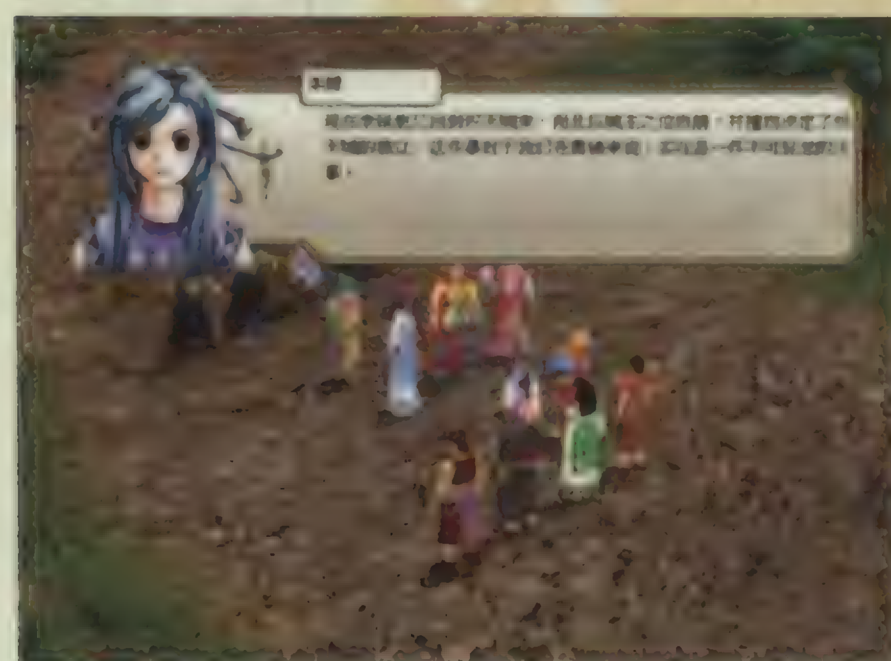
结束后李鹞返回皇宫进行试炼（如果玩家将游戏进行2轮以上，此时将延续逆水传说等漫长剧情，具体如何由玩家自行探索，这里限于篇幅不再详述）。

回到皇宫遇到李延和李鼎（离殇剑净化成功的话），对话后进入试炼之门。第一关是巧艺殿，铸剑或酿酒技能达到50以上，利用箱里的材料制造出月影刀或上等米酒。第二关是仁心殿，考验治疗或配药技能，治疗达70以上可将那名男子医活，或配药技能达50以上，利用现成药材制造出续命丹治好他。第三关是求生殿，开锁技能达50以上可开启锁门逃脱，或者用兽语技能让虹眸打开大门。第四关是武学殿，要依次跟青草、镀达、屏儿、凤姐、李鹞进行单挑。第五关是游龙殿，根据支线任务的完成情况来判别成绩（每个支线任务会得到2～3不等的业值，业值总和须在20以上才能过关）。5座殿的测试至少要通过3关（60分）才能通过皇族试炼。如果没有通过试炼，则李鹞回到杏花村，与女友一起踏上冒险旅程（Bad End）。


杏花老树下，李鹞向心仪的女孩告白

通过皇族试炼后，休息一晚到大殿见父皇，这时得知李延回到炽天城宣布独立，即将率兵攻打皇城的事，李鹞于是担任抗敌先锋。先回到杏花村跟女友相会，然后召募其他伙伴归队，一行人动身奔往炽天城。在炽天城外遇到镀达率领的卫士，严甫和李媛也率苍鹰镇民前来助战，讨论后决定夜晚探查虚实。晚上潜入炽天城，李延率领大批没有生气的居民而来，严甫和李媛等人留下抵挡，李鹞等人则去追击李延。来到竟王府前看到变异的恶心怪物，杀进前殿遇到死而复生的叔父李竞，听他不知羞耻地讲述“伟论”后开始艰苦战斗，对手竟是曾为恩师的南宫麒。


皇族试炼中，李鹞面对种种的难题考验


前往炽天城阻止叔父李竞的阴谋

与南宫麒进行两轮战斗，不久悟真带着田宝宝来到大殿，得知隐侠是由于田宝宝的缘故才听从李竞的命令，在打退一群卫士后，听悟真讲起当年香漓和南宫麒的故事。上2楼找到李竞和李延父子，根据玩家进行第几轮游戏，敌人上场的顺序稍有不同，在进行两场头目战后终将王府敌人扫清，回到前院发现桥梁震断，于是返回王府另寻出路。调查2楼大厅的大花瓶，用它可打开墙壁上的暗道，沿地道前行遇到司徒刚，李鹞的女友被他的暗器所伤，将司徒刚击败后，李鹞回身照看女友，此时司徒刚点燃了身上的炸药，女友为此甘愿付出自己性命，用最后的一丝力道将李鹞推出地道（Normal End）。

第一轮游戏的剧情就此结束，若要揭开事件真相，改变悲剧命运，打出True End，还须进入第二轮甚至更多的轮回，剧情会比第一轮多出一半左右，新的故事结局和支线还等着你去探索发掘。



由英国游戏商Climax开发的动作RPG《魔幻战士》（Sudeki，又名《宿敌》）号称实力足以挑战日式RPG魁首《最终幻想》系列，该游戏2004年夏首发XBOX版本时的确轰动一时，出色、精美的画质和时髦的光影效果即使在PC平台上也属罕见，这些优势在本作移植PC平台后显得更为突出。本作故事发生在虚幻的Sudeki世界中，Haskilia王国的天空突然失去光明，随之而来的还有宿敌Aklorian部队的入侵。为建造魔法防御塔保卫家园，青年武士泰尔与科学家埃克等人奉命前去寻找4块魔力水晶。在冒险过程中，他们逐渐发现一系列事件背后隐藏的阴谋，经过千辛万苦，4位英雄最终击败邪恶势力赢得了整个世界的和平。本作的画面和音效都令人赞不绝口，但在故事深度和操作控制的表现上多少有些不尽人意。独特的FPS视角切换与其说是噱头，倒不如说是对视角控制缺陷的弥补。尽管游戏主线剧情不长，但冒险途中却不乏大量有趣的分支任务，这些分支任务为玩家提供了丰厚的奖励，同时也使得游戏内容更为丰富。

魔·幻·战·士

■贵州 yago

良 总评 7.8

制作	Climax
发行	Zoo Digital Pub
载体	DVD×1
类型	动作角色扮演
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.0　上手难易：8.0　画面：9.5　音效：8.0　创新：6.5　剧情：7.5

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：512MB
显卡：64MB以上
硬盘：3.5GB

系统重点

作为RPG，人物的升级加点很重要。本作中当角色升级后可在主菜单的Advancements项中找到加点选项，每升1级获得1点，这些点数可用来增加Health（生命值）、Skill（特技点）、Power（攻击力）和Essence（精力）4项参数，或用于学习下方尚未习得的特技或魔法。生命值这里不用多说，特技点决定角色的SP。SP在本作中等同于魔力，多升特技点可提高SP上限，SP越多施放特技的次数也就越多。攻击力主要指物理攻击和远程角色的普通攻击，如果有条件就该狠加。最后的这个精力在概念上和传统RPG中的智力相似，多加可提高特技或魔法的伤害，此外它还决定了祝福或诅咒法术的有效持续时间。

施放特技和魔法会消耗SP，如果要放灵魂之击则需要消耗SSP。游戏里的灵魂之击可解释为终极必杀技，发动时可谓惊天动地鬼哭狼嚎，战场内所有敌人全都难逃致命一击。进入战斗后游戏画面右下角队员头像旁的弧形槽即为SSP槽，战斗中通过杀敌可逐渐积累SSP点数，SSP槽全满后会有闪烁感，此时可发动灵魂之击。另外，当SSP槽只积满一半时也可发动全体祝福类特技。和护甲一样，灵魂之击的习得完全依赖剧情发展中天使Tetsu的赐予。

画面右上的4个快捷物品栏在战斗中用起来非常方便，但如何把自己最需要的药剂加入这4个快捷物品栏里呢？在非战斗状态下打开主菜单进入ITEMS物品栏，这里

可看到各种加血加魔的药剂，按F4可将它们按首字母排序，通过上下翻页找到并锁定自己所需的药剂后按F3键，系统会给予快捷物品栏确认提示，点击OK后再按1至4数字键即可将该药剂拖入相对应的快捷物品栏。战斗中也可按Q键弹出战斗菜单，拨到物品栏寻找需要的药剂，注意按Q键后并非暂停战斗，只是敌人攻击速度变慢而已，如果寻找时间太长敌人攻击将伤害到己方角色。


游戏初期有教学说明



四大英雄

☆泰尔（Tal）

近战型的剑士，狼之图腾英雄。泰尔很小就在战争中失去了母亲和弟弟，因为父亲Arlos忙于军务而心怀不满，为证明自己的价值而努力成为最优秀的战士，不过来自家庭的创伤始终是泰尔心底的痛。泰尔的特殊能力是拉动或推走巨大的方形物体，当操纵他站在物品前时画面左下会有提示。升级点数增率：HP+500/点，SP+20/点，Power+10/点，Essence+5/点。


泰尔迎战四面冒出的敌人

格斗连击招式

左左左： 轻型刺杀，速度快，但攻击面窄，需要对准目标。
右右右： 横扫外加击倒对方的旋转攻击，可波及到数名敌人。
左右右： 十字军冲锋，两刺带一冲，用来脱离包围圈最好。
右左左： 旋风斩，最后插剑于地飞踢周围敌人，可将周围对手暂时击晕。
左右左： 极光斩，旋转跳之后一招下斩，威力大，不过很慢，容易被敌人打断。
右左右： 台风切，水平旋转然后砸倒敌人，比极光斩速度快一些。
左左右右右右： 剑刃幻影，多重连击，可起到前移效果。
右右左左左左： 龙卷风旋斩，通过连击将敌人持续抛向空中。

特技攻击招式

钢铁战士（Iron Warrior）：40点SP，祝福全队获得保护效果，降低敌人造成的物理伤害。
剑之意志（Will of the Sword）：10点SP，产生环护泰尔的能量球，震退并击晕近身之敌。
神之劈斩（Shin Splitter）：20点SP，攻击集中于一个预定的扇形区域，可砸翻敌人。
剑刃火花（Blade Spark）：30点SP，发射电光并出剑斩杀正前方敌人。
喷发突击（Geyser Charge）：30点SP，直接攻击范围狭窄，但地面爆炸可波及附近所有敌人。
剑刃之舞（Blade Dance）：75点SP，持续水平旋转对敌人造成连续伤害，可用方向键移动。


泰尔家墙上有母亲和弟弟的遗照

灵魂之击招式

阿舒兰之剑（Sword of Ashuran）：200点SSP，召唤狼之图腾化身并造成地面爆裂，攻击所有敌人。
月狼（Moon Wolf）：100点SSP，提升队友攻击力，同时给予所有敌人虚弱效果。

泰尔的4枚狼之图腾获得地点

1.出伊鲁米纳城堡第1道门时，左边台阶上有个限时开关，开启右边门内的宝箱。
2.清水村帮助村民们完成沉船物品任务中获得的奖励之一。
3.抵达达特兰森提亚空港时，大堆铁箱子后的宝箱中获得。
4.特兰森提亚第3层高台上击败战斗机器人挑战后获得。
注： 提交图腾的狼之祭坛在伊鲁米纳城通向清水村路上可找到。

泰尔的武器名称	力量基数	致命几率	附魔槽位	获得说明
Recruit's Sword	15	10%	2方	游戏初始
Mojo	25	5%	2方	初期清水滩战斗中获得
Hukin's Fate	10	10%	2方1圆	Nolan农庄屋中获得
Preystalker	15	5%	2方1圆	影之国度收集灵魂之珠任务奖励
Agarth's Cleaver	20	15%	1方2圆	神庙外收集影石任务奖励
Chain Sword	25	15%	2方1圆	在Kamo商店中可买到
Siren's Song	15	10%	2方1圆	离开海妖洞穴途中宝箱内获得
Mammoth's Fang	10	15%	3圆	前往Aklorian要塞途中的树区获得
Faustian Blade	35	10%	3圆	Aklorian要塞内城老兵屋中
Runic Blade	40	35%	3圆	完成狼之图腾收集任务奖励



泰尔拥有各种造型的武器



☆阿丽西（Ailish）

远程魔法师，鹰之图腾英雄，Lusica女王的女儿，具有无与伦比的魔法天赋，虽被母亲严加看管但仍富于自由冒险精神，她对泰尔有一种难以言状的好感。这位小公主没有近战招式技能，她的战斗更像是FPS游戏，只不过枪变成了魔杖。阿丽西可发现魔法隐藏的箱子或开关，凡是有黄色魔光闪烁的地方让她上前切换为第一人称视角，当画面左下出现提示时按左键即可将隐藏物品显露。升级点数增率：HP+300/点，SP+40/点，Power+7/点，Essence+10/点。

特技攻击招式

女巫之吻（Witch's Kiss）：40点SP，恢复全队队友生命值。
烈焰火球（Blaze Ball）：30点SP，发射火球轰击正前方一定范围内敌人。
影之核心（Shadow Nexus）：75点SP，复活所有阵亡队员并为全体队员补充生命值。
天之圣环（Celestial Circle）：60点SP，圆形攻击范围内敌人遭受圣光重创。
风之凝视（Gaze of the Wind）：45点SP，赐予全体队员加速效果。
永恒力量（Permaforce）：80点SP，温度降为零度以下，冻结并杀伤周围敌人。


阿丽西准备施放烈焰火球

灵魂之击招式

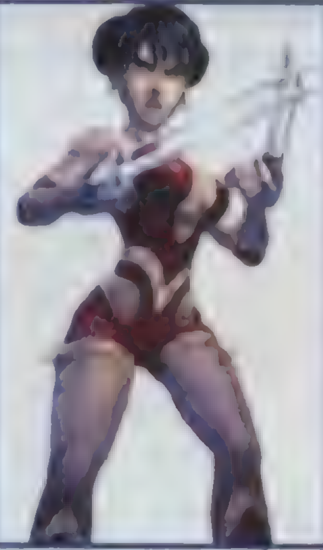
纯洁之地（Pure Land）：200点SSP，召唤鹰之图腾冻结并摧毁所有敌人。
灵魂之笛（Spirit Flute）：100点SSP，复活所有死亡队友并赋予全队自动回血效果。

阿丽西的4枚鹰之图腾获得地点

1.清水滩旁的海盗小屋内有魔法隐藏宝箱。
2.从清水滩回城途中的水井内有宝箱。
3.神庙中投火种改变火炬颜色的铁栅栏门后。
4.在特兰森提亚城完成收集Omnium任务奖励。
注：提交图腾的鹰之祭坛在伊鲁米纳城通向清水村路上可找到。

阿丽西的武器名称	力量基数	致命几率	附魔槽位	获得说明
Royal Scepter	16	5%	2方	快速，游戏初始
Xirk's Shokstaff	50	10%	1方	中等，游戏初始
Batholith	60	10%	2方	缓慢，影之国度收集灵魂之珠任务奖励
Wizardwood Stave	70	15%	2方	缓慢，特兰森提亚研究中心的办公室中获得
Chilltip Cane	30	5%	2方1圆	中等，水晶湾宝箱中获得
Histarika	10	5%	1方1圆	中等，Kama商店中可买到
Nightshadow	48	10%	1方2圆	快速，完成鹰之图腾收集任务奖励


阿丽西公主可找到隐藏的宝箱



☆布琪（Buki）

敏捷型的忍者战士，猫之图腾英雄。布琪从小就接受严格的战斗训练，因为有半人半猫血统而身材娇小，由于生长环境的缘故守护自然的宗教观念浓厚。如果能灵活地操纵布琪战斗，她给敌人造成的物理伤害毫不逊色于泰尔。布琪的特殊能力是攀爬，只要竖立的墙面上有藤蔓或铁格网的地方她都能爬上去，用这个办法可取得很多意想不到的宝物。升级点数增率：HP+400/点，SP+25/点，Power+10/点，Essence+6/点。


布琪独自迎战蜘蛛精

特技攻击招式

灵魂之风（Spirit Wind）：50点SP，赋予全队自动回血效果。
武士之道（Path of the Warrior）：80点SP，子弹时间，可供布琪瞬间灭敌。
利爪狂暴（Clawed Frenzy）：35点SP，快速猛烈攻击前方扇形区域内敌人。
暴风连踢（Storm Kick）：25点SP，佛山无影脚之类的飞腿功夫，攻击中可移动。
狼之守护（Asilas the Wolf）：40点SP，召唤守护兽神参战，可攻击和吸引敌人。
龙之火焰（Dragonfire）：60点SP，发射一束熊熊燃烧的龙息火焰。

灵魂之击招式

烈火冰霜（Fire and Ice）：200点SSP，召唤猫之图腾燃烧并冻结所有敌人。
莫神祝福（Blessing of Mo）：100点SSP，赋予全队保护效果，同时诅咒所有敌人。

布琪的4枚猫之图腾获得地点

1.前往Shadani-Mo村途中的瀑布后有宝箱。

2.村长Malik给予的猫神考验战斗任务奖励。

3.完成清水村口小孩的收集清水珍珠任务奖励。

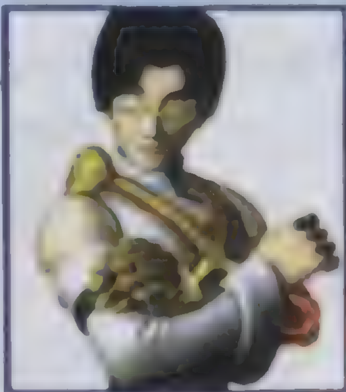
4.去飞艇码头飞往特兰森提亚的路上，两段吊桥下的机房内。

注： 提交图腾的猫之祭坛在伊鲁米纳城通向神庙路上可找到。



布琪可攀爬绝壁

布琪的武器名称	力量基数	致命几率	附魔槽位	获得说明
Kaiamarka	10	15%	2方	游戏初始
Shalizeh	20	5%	3方	神庙中宝箱获得
Jakome	20	30%	1方1圆	影之国度收集灵魂之珠任务奖励
Mephitocus	10	10%	2方1圆	Kamo商店中可买到
Pathosis	15	5%	1方2圆	Shadani-Mo村收集堕落战士头骨任务奖励
Melakorka	25	20%	2方	Shadani-Mo神庙中的喷泉室宝箱中获得
Veshchenega	10	15%	1方1圆	前往特兰森提亚途中宝箱内获得
Anemumir	10	15%	1方2圆	水晶湾废弃屋2楼宝箱
Staeysekin	50	40%	3圆	完成猫之图腾收集任务奖励



☆埃克（Elco）

远程枪械角色，龙之图腾英雄。来自技术都市特兰森提亚的埃克几乎就是个现代工程师和发明家，在一次事故中埃克失去了自己的左臂，这让他在以后的研究工作中更加谨慎仔细。所谓科学的态度让埃克对宗教没有好感，他只相信亲眼所见的东西，但埃克的忠诚和责任心却是无可指责的。埃克的特殊能力是利用火箭背囊飞行，不过只能在同一层面移动，而且还需要黄色水晶充能，充能后即使不起飞火箭燃料也会迅速减少。升级点数增率：HP+350/点，SP+50/点，Power+8/点，Essence+5/点。



埃克的战斗界面让人想起雷神之锤



埃克使用火箭背囊飞越障碍

特技攻击招式

控制理论（Cybernetica）：40点SP，向前方扇形范围内发射脉冲攻击敌人。

纳米强化（Nano-Enhancement）：35点SP，利用纳米机器人提升全队攻击力。

等离子爆（Plasmatica）：55点SP，利用能量装置爆炸攻击前方敌人。

剧毒之云（Toxic Cloud）：30点SP，喷射毒雾，触碰到的敌人会受伤并中毒。

电磁护盾（Tesla Shield）：50点SP，将队友身上的不良效果变为强化祝福。

诡异之击（Trick Shot）：80点SP，发射榴弹对所有敌人造成重创。



埃克有很多把枪

灵魂之击招式

怒火风暴（Storm of Wrath）：200点SSP，召唤龙之图腾引发威力巨大的电子暴风。

无情乾坤（Unkind Universe）：100点SSP，赋予全队加速效果，同时所有敌人变慢。

埃克的4枚龙之图腾获得地点

1.神庙喷泉室内，埃克飞过深坑获得。

2.从伊鲁米纳前往特兰森提亚途中有梯子可下到有黄色水晶那里。

3.刚到特兰森提亚修理电梯齿轮地点的对面高台有宝箱。

4.在特兰森提亚完成机器人Heart的分支任务奖励。

注： 提交图腾的龙之祭坛在伊鲁米纳城通向飞艇码头路上可找到。

埃克的武器名称	力量基数	致命几率	附魔槽位	射速	获得说明
Proton Phaser	20	5%	2方	快速	游戏初始
Ion Fluxinator	35	15%	2方	缓慢	游戏初始
Debilitator	20	5%	1方1圆	中等	击败影之国度Boss后从宝箱中获得
Chronotron	30	5%	2方1圆	中等	影之国度收集灵魂之珠任务奖励
Neutron Blunderbuss	90	10%	2方1圆	中等	Kamo商店中可买到
Omnium Rocket Gun	100	10%	2方	缓慢	魔焰谷附近熔岩石柱上的宝箱
Plasma Launcher	48	10%	2方1圆	快速	完成龙之图腾收集任务奖励



武器攻击还带有Debuff效果

附魔符文

游戏中的铁匠不作物品买卖，他们的工作是对有槽位的装备进行附魔强化，为武器和护甲增加各种特殊攻防效果。附魔的符文可用铁匠自备的，也可用玩家在战斗中缴获的附魔卷轴，一般来说后者效果更好，而且可无限使用。需要注意的是，Razor Edged和Jagged Edged这两种符文在附魔泰尔或布琪的近战武器时只提升5点和10点伤害，但在附魔阿丽西和埃克的不同武器时会出现波动幅度很大的变化，例如用Razor Edged符文为埃克的武器Chronotron附魔时只增加2点伤害，而为Ion Fluxinator附魔时居然能增加35点伤害。

护甲附魔	价格	效果说明
Anti Venom	2000	对毒免疫
Anti Evil	2150	对虚弱和诅咒免疫
Hex Proof	2000	对缓慢术免疫
Damage Shield	1000	对攻击者造成伤害
Combat Fortify	1500	战斗开始后1分钟内赋予防护效果
Combat Regen	1500	战斗开始后1分钟内赋予自动回血效果
Combat Boost	1500	战斗开始后1分钟内赋予强化攻击效果

武器附魔（方孔）	价格	效果说明
Razor Edged	250	增加武器的基础伤害
Heart Seeker	325	致命几率提升5%
Bat Fang	450	对敌伤害值的10%转为补充己方HP
Spirit Bite	500	对敌伤害值的1%转为补充己方SP
Mana Spark	100	有25%的几率消除敌人的祝福效果

武器附魔（圆孔）	价格	效果说明
Jagged Edged	400	增加武器的基础伤害
Soul Seeker	500	致命几率提升10%
Vampire Fang	700	对敌伤害值的20%转为补充己方HP
Essence Gnaw	800	对敌伤害值的2%转为补充己方SP
Essence Burn	175	有25%的几率消除敌人的祝福效果

序章


游戏菜单界面


这就是游戏里的存盘点

开始操控战士泰尔先在城内训练场熟悉一下格斗技，练习轮流点击鼠标左右键组成3连招攻击，注意按键速度不能太快。按Esc结束训练后先去商人Kamo那里拿免费地图，如果不认路可和跟前的士兵谈话让他带你去。拿到地图后得知Aklorian军队入侵，泰尔的父亲兼顶头上司Arlo将军下令迅速在城门外集合。根据左上角雷达外的指引箭头穿过3道城门来到城外，泰尔奉命带两个新兵前往清水村。

清水村


打碎罐子可获得各种道具

没走几步天空变黑敌人出现并杀害无辜村民，上前将其一一击败。沿路继续前进，注意搜集罐子和木桶里的补给药剂，战斗时尽量先解决那些远程攻击的敌人，敌人的数量会越来越多，主角被攻击时“硬直”时间很长，因此要学会用R键快速扫翻身边群敌。遇到有箱子挡路的地方让泰尔靠近箱子按住鼠标左键不放即可拉开，经过有水车的路口后会出现由较强怪物Grotesque带队的敌人，与这个家伙战斗时如果他全身发红光就要避其锋芒，多用跑动外加R横扫就不难获胜。来到清水滩边，在海盗小屋下面又会遇到一只Grotesque，击败它与众多喽罗后获得新武器Mojo。再往前走一段就要挑战更为巨大的攻城食人魔，靠近它用前后左右键在其身边灵活晃动，不要用连击以免被它大槌击中。第一次击败它后这家伙会砸碎盾牌跟你拼命，继续与其周旋，小心它会向后方排放毒屁，因此从侧面攻击比较安全，如果中毒可从旁边木桶中获得解毒药剂，再次打倒攻城食人魔后守护天使Tetsu出现赐予泰尔影甲、灵魂之击和附魔卷轴。


狼之图腾祭坛


战斗中格挡也很重要

Arlo将军赶来命令泰尔前往搜寻失踪的公主阿丽西，穿过隧

键位控制

W、S、A、D：前进、后退、左移、右移
Shift：行走
鼠标上、下推：视角拉近、拉远
鼠标左、右推：视角左转、右转
鼠标左键/回车：动作或主攻击
鼠标右键/数字键盘0：副攻击
F1：前一位队员　F2：后一位队员
M：主菜单　Esc/B：取消
H：显示角色血槽
R/数字键盘1：扫开周围敌人
空格：格挡
F：按住可暂换为FPS视角
V：切换到FPS视角
鼠标滚轮上/下翻：下或上一件武器
Q：战斗菜单
1~4：快速物品栏1~4
5~0：技能1~6


美丽的清水滩边

道前面左边小村子里有个叫Jurgen的皮毛商人，可从他那里买血瓶。继续赶路来到清水村，村口的兔子哥告诉你公主可能在Densi家。先去教堂捐款，从此可在教堂里的圣水坛疗伤，如果有钱还可到铁匠处为盔甲和武器附魔。村中广场水池旁那座蓝色墙壁的房子就是Densi家，进去后打听公主下落得知她去了灯塔。过小桥在灯塔下找到阿丽西公主加入队伍。灯塔对面后山上有个凉亭，切换到阿丽西可发现魔光中隐藏有宝箱，按F改为第一人称视角再按鼠标左键即可使宝箱显露，宝箱内有增加HP上限100的红宝石。与灯塔和村中的NPC对话接受分支任务，沿原路返回，出隧道后要完成阿丽西的战斗教学，之后到清水滩边搜集分支任务道具。海滩边会出现大量蜘蛛和蚊子怪，操纵阿丽西以FPS视角开火，让泰尔自动战斗，消灭后可从旁边箱子里拿任务道具，多次反复刷怪就能获得全部道具。

护送公主继续往回赶，沿途链条机器人完全不在话下，经过水车之后在农场大屋里可找到泰尔的另一件武器Hukin's Fate。回到城堡前的大路上时会有一场恶战，不过有阿丽西那宛如冲锋枪的魔杖根本不用担心。进入城堡后遇到首席科学官埃克，他研制的4座魔法防御塔之一已可运行，但其它3座仍需要水晶。泰尔回到住处休息，刚出门就有卫兵来报告Arlo在训练场等他，去后却被一通臭骂，原来女王已征召他为御前侍卫，这让Arlo非常恼火。赶紧进宫听候调遣，埃克向Lusica女王报告只有前往Shadani-Mo神庙才能拿到水晶，来自Shadani-Mo的猫女布琪却不买女王的帐，女王只得派埃克和泰尔前往神庙索取水晶，旁听到这个消息的阿丽西决定偷溜出宫外帮助两人。

Shadani-Mo神庙

离开城堡后到水车路口转向神庙方向，虽然阿丽西独自一人但那冲锋枪魔杖实在好用。经过羊圈后按照路牌指示进入山谷，在存盘点附近山崖下有个魔法隐藏的洞穴，里面是宝石商人Mandrik。进入狼之峡谷后要迎战若干野狼，先消灭红色头狼可降低群狼速度，最后陷入狼群包围时守护天使Tetsu再度出现授予阿丽西新护甲和灵魂之击技能。抵达Shadani村后先到东面贵族区营帐里找Carrick Lore获得进入神庙的许可，他也会给你扫清庙内怪物的任务，此后才能到村子南面上山坡接近神庙。


公主的魔杖好似FPS游戏中的冲锋枪


完成NPC交给的分支任务


铁匠铺为武器和护甲附魔

神庙门外4位英雄会合，布琪与埃克负责清理庙顶敌人，阿丽西和泰尔解决下层怪物。先操纵阿丽西和泰尔进入神庙，这里基本没有岔路，第1仗消灭蜘蛛怪后用阿丽西显出隐藏的蓝色魔石，泰尔要将篮、绿、红3种颜色的魔石分别推到相对应颜色的位置才能打开西面石门。经过喷泉室时先为布琪解开隐藏的通道。在旋转斜坡的尽头是一间隐藏的图腾室，对面有两扇铁栅栏门，左边门外两支绿色火炬，右边门外两支紫色火炬。到




有黄色魔光闪烁的地方就派公主调查

图腾室里分别拿蓝色和黄色火种投入门前火盆内可打开左边门，里面有鹰之图腾，再拿蓝色和红色火种投入火盆可开右边门，进去后切换为布琪和埃克剧情。

布琪往右爬上藤蔓拉动机关打开环形走廊上的门，前面还有一处有藤蔓可爬上去拿到加魔力上限20点的宝石。进门后切换为埃克接受火箭飞行器训练，在地面有黄水晶处可充能，然后绕场飞行一周穿过两道光圈开启东面出口。来到断裂的环形走廊上，埃克飞、布琪爬抵达铁栅栏门前，两人各踩一个地面上的蓝色光圈开启栅栏门，同时控制角色又切换为泰尔和阿丽西。两人进入长厅干掉大群新怪物，在藤蔓封住的门两侧各隐藏一座柱雕，阿丽西显出它们后由泰尔拖到地面上两处不太明显的方框内。接着来到龙室，这里的任务是要把4根嵌有宝石的柱子推到四角光框位置上，而且还必须保证有宝石的一面正对中心点，成功后屋顶龙头喷吐火焰烧开存盘点外的蛛网。进去与泰尔和阿丽西会合，布琪提出单挑守护水晶的蜘蛛精Ghara，打这家伙要退到蜘蛛网缠绕的祭坛边，等它冲锋过来被粘住时身体会发红光，此时才是攻击它的最好机会。干掉蜘蛛精后4人拿到水晶，神庙发生大爆炸将他们震落到传说中的影之国度。


旅行途中会发现隐藏的宝箱


战斗中按Q弹出快捷菜单施放特技

影之国度

4人从昏迷中苏醒后出现在传送门大厅，沿着坡道下来，可在一条死胡同里让布琪爬到放宝箱的地方，之后从北面出口离开。前面桥上有数只鬼魂头颅在游弋，它们的触碰会对领队角色造成伤害，不过可快速冲过去。过桥后存盘点附近将开始第1场4人大混战，之后上山进入铁栅栏门之前要先往左边去取得宝箱旁的灵魂之珠，这样可让桥上鬼魂的攻击变为治疗效果，不过这东西的使用是一次性的。进入铁栅栏门后又是一场恶战，东头的铁门还开不了，先从北面木门离开。前方存盘点旁有座小屋，进入后爬上梯子会遇到Hexam，他给出开启铁门的钥匙并告诉众人要离开影之国度必须从Farex Lore手中夺取导航石。再次与Hexam交谈可让所有队员血魔全满，利用这点在此反复刷怪练级。

出铁门过桥后拿取新的灵魂之珠，进城堡后与Farex Lore开打。他的手下几乎无穷无尽，最好操纵阿丽西满场游击，必要时有灵魂之击技能的队员应迅速在敌人密集处释放。最终击倒这位Boss获得附魔卷轴。切换布琪进对面小铁门，箱子里可拿到埃克的新武器。沿藤蔓爬到石柱顶，再从另一头下去，经过悬浮石路来到放置导航石的台前，天使Tetsu现身赐予布琪灵魂之击和新护甲。拿到导航石后回到3人等待处，大家沿原路撤退。在传送门大厅入口处遇到集魂者Pitt，凑齐25颗红色灵魂之珠给他得到一件武器，4名队员各有1件，如果珠子不够可回Hexam那里去刷怪。最后返回大厅由Hexam将4人传送到清水村，阿丽西要求坐船回城。


来到传说中的Shadani-Mo神庙

在村里码头找到船工Caspin租船，他提出要先找到遗失的船桨。让布琪从铁匠旁的藤墙爬下去，船桨就在断裂的小船旁边，拿到后交给Caspin就可乘船回到城堡码头。进城后可先不忙去找宫中机械室门口的科学家Wai Wan交任务，此时队伍4名成员都在，应该是完成本地分支任务的最好时机。进入内宫，与女王身边的Porkin交谈可得到通向花园的大门钥匙。与科学家交谈后开始安装水晶，接着是泰尔与父亲的一段亲情对


4位英雄进入时空传送门

话，然后玩家控制的阿丽西和布琪接到女王召见命令。进宫后见到泰尔和埃克，两人被Luscia女王派往特兰森提亚寻找第3块水晶。阿丽西因为私离城堡遭到母亲严厉斥责，但她仍然决意和布琪偷偷前往特兰森提亚抢先拿到水晶。


皇宫中有一个巨大的机械室

特兰森提亚

两位MM出城后沿着通向清水村的老路前进，沿途战斗中小心敌人会瞬移近身。到水车处根据雷达箭头指示转向通往特兰森提亚的路口，经过废料场后又一场恶战，随后的岔路口右侧山道中可由布琪爬上悬崖获得她的新武器Veshchenega。来到机械吊桥处，


强调机械工业化的特兰森提亚城

先由阿丽西显出桥头按钮开启一半吊桥，然后布琪爬下悬崖按动另一按钮接通另一半吊桥。过桥后经过一场战斗Tetsu又出现赐予阿丽西灵魂之击和新护甲。继续向前来到码头边，与机器人对话乘坐蒸汽飞船前往特兰森提亚。

泰尔和埃克沿着2女刚才的路线搭乘蒸汽飞船飞到特兰森提亚城，下飞船与维修员对话得知电梯坏了。用埃克爬梯子加火箭飞行升到指定位置更换齿轮，对面宝箱里有龙之图腾，下面箱子堆里也有狼之图腾，修好电梯后两人上到第2层。这里有存盘点和铁匠，和电梯外的机器人对话可去第3层。第3层有大学和商店，路边有个梯子爬上去可挑战杀手机器人，打败它的关键在于善用奔跑和防御，尽量不要出连招，胜利后可得到狼之图腾和金条。从圆形金属门进入大学，沿着教室尽头的环形走廊上到Hayton教授办公室，在这里见到阿丽西和布琪，教授告诉大家要获得水晶必须击败出了故障的监护机器人Krenn，他可利用这块水晶帮助大家寻找更为强大的另一块水晶。

4人在教授带领下来到研究中心门前，进研究中心坐升降平台下到底层后迎击战斗机器人。走西门进办公室，激战后在控制台上找到密码“0101 1011”，由阿丽西开启画旁的秘门，内有4个拉闸。密码中0代表向下，1代表向上，先按0101拨动拉闸开启第1道门，再按1011开启第2道门，密室内可找到主钥匙卡和阿丽西的新武器。返回升降平台大厅用


两位女孩结伴去冒险


埃克单挑中枢电脑怪Krenn



钥匙卡打开东门进入计算机大厅。战斗后4人分两组前进，泰尔和布琪的任务是寻找6块原矿石，从密码门右边台阶上去进入矿井区，到升降平台后先让布琪爬到电源处开启动力。返回平台连续按左边绿色按钮两次下降到第3层，到矿坑深处消灭采矿机器人获得原矿石，然后送到入口处的传送带那里。回到升降平台处连续按右边按钮前往第2层，在第2层的处理室与怪物战斗后Tetsu给予布琪灵魂之击和新护甲。

泰尔拉开右侧笨重的机器让电梯下来，布琪沿着铁格栅栏爬上天桥，在4块断桥处要由泰尔拖动下面两组电池凑到4个底座前，底座上的平台会升级供布琪通过。拿到处理好的矿石后


Hayton博士利用水晶激活传送门

两人回到埃克处，现在改为控制埃克开启两处高台上的动力开关。从密码门左边台阶上去可找到给火箭背囊充能的黄色水晶，先爬上楼梯，然后飞到对面台子上，接着再爬楼梯才能飞到两处高台上拉动开关。成功后埃克打开密码门独自冲了进去，与Krenn的决战需要极大的耐心，这个怪物的致命弱点在于红色眼珠，绕着它兜圈跑，千万要避开它喷吐的炽热焰流，当它喷吐焰流时眼睛位置会固定不动。当Krenn生命值降到一半时它会缩成球体并由屋角伸出的能量臂加血，此时要尽快摧毁能量臂并躲开无数电池的自杀攻击，反复4次后将不会再有能量臂，打倒它获取水晶和附魔卷轴。离开研究中心将水晶交给Hayton教授，此后可在附近转转作分支任务，如果要继续推进剧情可到同层山洞中的传送点，与教授对话后4人被传往与现实世界相平行的未知世界，随后赶来的Talos杀死教授夺走了动力水晶。


埃克的火箭背囊需要黄色水晶充能



超华丽的灵魂之击

海妖洞穴

4位英雄先来到影之国度的传送厅，这里新开了个传送门通向Crystal Reef，进去后发现这里与清水村很相似。村子北面瀑布前有座隐藏的桥，阿丽西将其显露后走过去可在树林宝箱中找到她的新魔杖，在附近一座废弃屋子的2楼还能找到布琪的新武器。先到村外东北的Mewsley住所与男主人对话得知海妖们利用水晶的魔力把这里变得暗无天日。要进村中教堂了解情况必须先帮守门人Casser找回他遗失的Tetsu徽章，到码头边从渔夫Finbar那里拿到他的房屋钥匙，泰尔进屋后拖箱子，靠近宝箱拿到徽章，交给Casser得以进入教堂找到知情的小孩Kerfin。按照小家伙的指引，返回Mewsley住所请男主人开启升降机，下到悬崖底部杀入海妖洞穴中。


岔路多的地方要多看路牌提示


冒着飞雪赶往Aklorian要塞

进洞之后经过壁画来到海妖雕像处，两位男主角为海妖歌声迷惑自投陷阱，剩下两位女英雄不得不自己打发涌出的怪物。战斗结束后走上祭台最高处接受两枚人鱼珍珠任务，踩祭台上的光圈可开启东门。进去后走右侧较低的门，到瀑布边让阿丽西启动隐藏移动平台，到悬崖边后改由布琪爬上去按动电钮招来另一平台，两人乘此平台到对面山壁凹处拿到贝壳钥匙。原路返回上左侧台阶，在有魔法隐形桥的地方先走右边门，布琪爬上左侧高台，这里有1个拨动开关和1个按钮。照按钮、开关、按钮顺序可为阿丽西升起鱼骨通道，阿丽西过两座鱼骨桥后要拉动附近开关，布琪再按按钮让公主过去开宝箱。阿丽西开宝箱后回来再拉开关，布琪按按钮。阿丽西沿鱼骨桥来到大贝壳前，布琪也可从高台另一侧下来与阿丽西会合，两人各踩一光圈即可开启贝壳拿到一枚人鱼珍珠。

返回由阿丽西开启魔法隐形桥进入，前面石头上有个按钮，按下后会走出5个音符，记住它们的顺序，然后到左边空旷处踩5个相应光圈奏响顺序相同的音符，跑到右边即可获得一枚鱼人珍珠。回到祭台放上两枚珍珠开启台下入口，进去到最深处的水潭由阿丽西单挑海妖女王Nassaria。女王从水中冒出的位置会预先在雷达上显示，她的攻击落点很有规律，仔细观察不难找到安全处栖身，注意当她血降到一半后攻击规律会有所改变。阿丽西击败女王后遭到一伙来历


泰尔要与女忍者Nico配合开启机关

不明的人袭击，布琪也被掠走。天使Tetsu大人出现唤醒昏迷中的泰尔，告诉他赶紧去Cyantine救同伴，最后又赐予泰尔新的灵魂之击和护甲。泰尔与埃克沿路杀出海妖洞穴，途中路边有个宝箱可获得泰尔的新武器，宝箱旁有块岩石可让泰尔来开，出去后到祭坛大厅，走西门即可离开洞穴乘升降机返回村中。与Mewsley住所外的男主人对话获得库房钥匙，继续打听得知两位女伴被带往Cyantine城堡，此时可到村中休整存盘，准备妥当后出村向东北进发。


泰尔推箱子遇到的最复杂谜题

Aklorian要塞


特技发动前会显示法术攻击范围


摧毁蓝色能量瓶可阻止怪物出现

一路战斗来到魔焰谷，这里有3条路，留心看路牌和指示箭头，让埃克先从坡底楼梯爬下去，下面有很多熔岩石柱，上有若干宝箱和黄色水晶，其中可得到埃克的一件新武器。到手后去Cyantine城堡，穿过Ashenbark森林后进入城堡，这里的道路结构和伊鲁米纳城堡非常相似。途中会有动画演示Talos向Lusica女王报告，原来她为求永生也参与了这个阴谋。到闸门前泰尔拖开箱子露出黄水晶，埃克充能后立刻爬梯子上去，飞左边可开宝箱，飞右边上楼梯可开闸门。进门后有场战斗，之后按雷达箭头指示方向前进，经过东桥后发现阿丽西和布琪，营救他们时惊奇地发现对手居然是4位和自己一样的克隆英雄。打斗中Cyantine城的女王Caprine出来劝和，她告诉泰尔等人Aklorian人同样也是受害者，大家必须合作才能找到幕后真凶。情绪激动的埃克拂袖而去，不料在屋外遇到天使Tetsu赐予灵魂之击和新护甲。

泰尔同意帮助Caprine前去Aklorian要塞取真视之皿，然后寻找水晶，他带的3位克隆伙伴与原型角色相比战斗力稍弱，只有Alexine（阿丽西克隆版）的Celestial Circle法术可派点用场，因此前往Aklorian要塞的战斗会格外艰苦。按照路牌指引一路杀到Aklorian要塞门前，内城门紧闭，先从右边台阶上城墙，战斗结束后泰尔拖箱子填补右边墙上两处缺口，接着由Nico（布琪克隆版）从尽头爬上右边墙头往回走拉下开关。


最终将Behemoth击败

沿着打开的栅栏门进去，继续由泰尔拖箱子开辟通道，Nico爬上墙头拉开关，这下城门控制室的门开了，进去后遇到投诚的守卫Khoul，他许诺将帮助众人逃走。

拉旁边墙上开关开启城堡内门，下来进入城中被警卫发现，敌人鸣钟招来援兵，一场混战后终于将他们全歼。再进里面的广场，干掉3拨敌人后走左边门见到老兵Carlos，他透露了驻军司令Geren将军就躲在城中巨门里，门两侧各有一个门闩机关，必须将其打开才能开门。Carlos会给出老兵钥匙，旁边有个宝箱里是泰尔的新武器。从另一扇门出去经过花园来到食人魔训练场，打倒两只食人魔后Kazel（泰尔克隆版）留在此处负责拉制衡开关。下台阶后先爬到右边梯子后面按开关放下墙壁梯子，然后你要想办法推开箱子接近梯子上墙，最后拉动巨石开启左侧门闩机关。其余3人返回内广场，这回用老兵钥匙开门进西边屋子，杀过狼犬训练场后进入变异怪物培养室。两个培养罐中会不断涌现变异怪物，只有尽快摧毁两侧墙边的蓝色能量瓶才能阻止它们出现。清场后Nico爬上高处，泰尔在下面拖台子搭建通道让她通过，这些台子下面可穿行，如果泰尔拉对了Nico会自动前进，成功后Nico在此压住开关，泰尔与Alexine返回内院。最后由Alexine爬上巨门显出魔法开关，泰尔独自一人进入巨门内迎战Geren将军。


利用掩体躲避巨兽Behemoth的攻击

Geren放出了他新研制的生化巨

兽Behemoth，利用院内四角的掩体可挡住它发射的远程攻击，先去砍两侧的动力能量球，各砍一刀即可关闭Behemoth的防护罩，之后近身先砍一刀然后绕圈跑，这家伙会举起斧头砍下，当它拼命想拔出嵌在地上的斧头时迅速冲到背后用3连击进攻，两次连招后立刻撤回掩体，尤其它全身发光时那就是要爆炸的信号，如果被冲击波扫到会掉2000血。冲击波过后两侧能量球又开始供电，然后从头开始再来一遍，如此循环最后必定把它砍翻。夺得真视之皿后4人从城外传真门直接返回Cyantine城堡，众人皆大欢喜，惟有埃克因为惦记着自己的使命而闷闷不乐。



当夜埃克在水晶前犹豫不决时，Talos出现把水晶和他一并带走。操



埃克在犹豫是否偷走Aklorian水晶

纵埃克与Talos通过传真门回到伊鲁米纳郊外水车那里，回城后埃克惊愕地发现原来Lusica女王竟打算用4座水晶塔来召唤异次元恶魔Heigou，而Talos将担当恶魔的寄体宿主。埃克醒悟过来后去皇家花园找妻子Tilly，两人约定先送Tilly去清水村Densi家避风，然后埃克再去找泰尔等人帮忙。夫妇两人逃出城堡后一路杀向清水村，在农庄附近天使Tetsu又出现赐予埃克新的灵魂之击和护甲。将Tilly送到清水村Densi住所后，埃克折回水车路口由传真门前往Cyantine城堡，进城后走右边门到花园里会议厅门前即可出现动画。Caprine告诉大家Talos等人已完成Heigou召唤，只有8位英雄合体为四大图腾战士才能击败重入人间的Heigou，离开会议厅后与Caprine对话可选择是否前往最终决战。

终章

选择决战后众人会被传送到虚空战场，合体后Talos居然找上门来，妄想长生的Lusica女王也被他杀死，泰尔单独上前与魔头决战。Talos的攻击杀伤力很高，他还会不断给自己祝福，战斗中这家伙会使出3种特技：第1种是召唤两名影武士，第2种是召唤骷髅头发动爆炸攻击，第3种是让时间变慢同时又


与最终魔头Talos的战斗异常艰苦


格挡是最终决战的关键

让自己速度更快。对付影武士可等它们聚集时释放Shin Splitter，被砍中的影武士片刻后会自动化作黑烟消失，对付骷髅头和时间变慢的最好方法仍然是迅速发动Shin


埃克发现真相后带妻子Tilly逃跑

Splitter，泰尔释放特技时可避开对方特技。其余时候一定要稳扎稳打格挡Talos的疯狂进攻，死死按住空格键，等他连招结束时立刻还击两三刀，然后继续格挡，耐心保存自己消耗敌人。当Talos只剩最后一点血时，他会发动拼死一击，泰尔会被打得只剩1点HP，不过之后Talos会以无敌状态立在那里愣上半天，此时赶紧吃药恢复生命值，然后继续攻击直到打倒这家伙。击倒Talos后，四大图腾之神破土而出封住Talos体内的Heigou元神，泰尔跃到空中手起刀落斩下最后的除魔一剑。世界终于又恢复了往日的宁静，而英雄们的名字也成为不朽。P

编外杂谈



事件：月饼战役打响

做这期杂志的时候，正好赶上传统的中秋佳节。单位福利外加朋友馈赠，编辑部里的月饼转眼间就堆积如山。每日早晚，总有一支规模庞大的月饼品尝大军在编辑部内巡逻。食量惊人的Artec是这支队伍里的开路先锋，他的巡逻工作十分敬业，真正做到了吃、拿、卡、要这四项原则。Artec每到一处，草木为之含悲，风云因而变色，凋零落地的是精美的月饼盒，而其中的精华早已被这位先锋风卷残云般席卷而去。因此每日清晨，大家都把最难吃的月饼供在显著位置，等待他的光临。“战役！”电子土豆看着空空如也的月饼盒语重心长地说，“一场波澜壮阔的月饼战役又拉开了帷幕……”

声音：我变成了愤青！



“一到首都机场，我就觉得自己变成了愤青！”洗去远赴日本的征尘，8神经同学在接受“大软”编辑部联合采访时深有感触地说。据8神经同学介绍，他在日本期间耳濡目染，学会了自觉遵守交通规则、不随地吐痰、不乱碰人家的花花草草。“你别说，一回来呀，我还真有点不适应。”8神经同学踩灭一个烟头，愤愤地说。

新作：Fahrenheit



小虾在玩什么呢？嘿嘿嘿，你们都想不到。这几天我都在玩这款叫作“Fahrenheit”的游戏，它有很多译名，比如“华氏”“靛青预言”或者“幻象杀手”……总之这是小虾最近非常期待的游戏，一个很特别的冒险游戏。它是一个你能想象得到的冒险游戏，需要调查你所在的场景、寻找推动情节的蛛丝马迹，同时又是一个结合了动作要素的3D互动电影，你在游戏中每个分支处的选择都可能决定故事的结果……听起来似乎还是一般？那么就来亲手试试吧——至少在你玩某个网游3个或5个小时之后的“疲劳期”里可以找点别的事情做。就是说，如果你不想再练个小号，可以在挂着网游的同时重新找找单机游戏的感觉。我为什么要说“挂着”呢？那是因为传闻有的运营商想出了好主意：5个小时后你的人物虽然下线了，但是可以在下线的同时用点卡买经验，比如用1小时上网时间买1万点经验，用2小时买2万点经验……从此，我们告别疲劳，有更多时间拥抱美好生活……

编辑部娱记大漠小虾
xiah@popsoft.com.cn

双周回眸

事件：《挑战》玩家"统治"韩服遭封IP



运营《挑战》的上海百海公司近日从一部分韩服玩家处获悉，《挑战》在韩国的运营商GameHi已经采取类似封杀中国玩家IP的手段来遏制中国玩家在韩服的数量，以求平衡当前韩服的状态，保护本土玩家。百海随即向GameHi处求证，得到的答复是，韩方认为中国的"职业玩家"实在太厉害。从早期为了中国玩家的荣誉而游戏，发展到后来职业化地"打币"和"打宝"，韩国服务器里充斥着大量高等级的中国玩家。由于《挑战》计划开放PK系统，考虑到本土玩家在服务器中处于弱势地位，GameHi也像许多"先行者"一样祭起了封IP的大旗。

创意：魔兽PC



最近，TCL的高端电脑品牌"精鼎"系列宣布推出"全球第一款圆形《魔兽世界》专用PC"。这一型号为"精鼎T"的电脑标榜其强大的图像处理能力，号称可以在高分辨率、特效全开的情况下流畅支持WoW，独特的圆筒形机身也以WoW的相关主题图作为装饰，看起来十分时尚。不过在使用兼容机为主的游戏玩家中，这个品牌能否推销出去还很难说。

图片：魔兽月饼

中秋节前夕，《魔兽世界》二区迷雾之海服务器"永烁星光之地"公会的会长"键盘"收到了第九城市官方寄来的中秋月饼。作为一项入乡随俗的人性化举措，九城在中秋节前给每个服务器、每个阵营排名居前三的公会会长都寄来这样一份礼物。而且特别的是，"键盘"的这两盒月饼可是寄到了"大软"编辑部哟。当然，和眼下大多数月饼礼盒一样，众人分食"魔兽月饼"之后，评价是：盒子好看，味道一般。



声音：盲目拔高网游教化功能

"《中华英雄谱》盲目拔高网游教化功能。" 这是9月13日盛大发布"爱国主义网络游戏出版工程"的游戏《中华英雄谱》后，一篇网上评论的标题。评论认为，爱国主义游戏不能过分强调其教化功能，而不去考虑其游戏性。否则，即使盛大的发布会开得再风光，也无法让雷锋、岳飞或包拯真正成为网络游戏的主角。盛大自己的教育游戏《学雷锋》就是个绝佳的例子。

数字：100 000

金山软件近日披露，在金山的《剑网 II》中出现的极品装备"9剑图"不仅仅只在虚拟中存在，目前金山已经为9把剑设计图纸，并委托龙泉宝剑厂赶制实物模型。金山为了铸造9把虚拟宝剑，花费近10万元人民币，这9把宝剑的实物定于10月份在北京、成都、南京、广州等九大城市同步巡展拍卖



（图为金山发布会上悬挂的9剑图轴，从左向右的图案依次为：藏杀、潮阳、渡魂、断水、盘蛇、石吮、轩辕、追情和紫电）。

新作：《仙境传说2》

《仙境传说2》成为东京电玩展上最耀眼的一颗网游明星。作为当前最受关注的网游之一，Gravity在电玩展现场的大型展台有一半是用来展示这款游戏的。电玩展期间，Gravity与GungHo一起召开了新闻发布会，发布了大量的游戏图片和视频。玩家还可以在现场试玩这款全3D引擎下焕然一新的游戏续作（关于《仙境传说2》的详细报道请关注本刊下期"在线争锋"栏目）。



海外

《格兰蒂亚》即将开发网络版

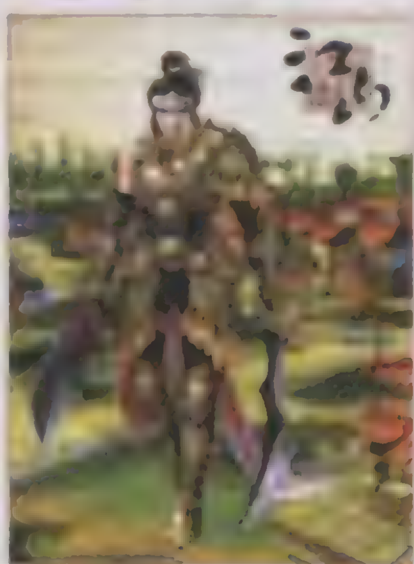
9月16日，刚刚得到《仙境传说》开发团队的GungHo Online Entertainment宣布签下了GameArts的单机代表作《格兰蒂亚》系列网络版（Grandia Online）的开发权。《格兰蒂亚》系列一度被认为是可以和《最终幻想》比肩的RPG，游戏的网络版将由GameArts与GungHo联合开发（包括韩国开发人员），由GungHo负责运营。据GungHo公司透露，网络版所讲述的世界是比土星上首款《格兰蒂亚》更早的世界。游戏中将加入全新的战斗系统和交流系统。开发者表示，这款以冒险为主体的网游将带给玩家不一样的游戏体验。



国内

中广网《江山》即将上线

9月15日，由中广网运营的网络游戏《江山》正式开通官方网站（http://jiangshan.catv.net），标志着游戏的开发工作已经进入尾声。《江山》是中广网耗时一年半自主研发的一款武侠题材MMORPG，游戏采用写实与时下流行动漫相结合的风格，以"弘扬中国传统武侠文化"为宗旨。这款游戏曾在今年ChinaJoy上展出，玩家反响较好。游戏预计于今年第四季度开始内测。



《刀剑Online》开放师徒系统

9月13日，搜狐运营的网络游戏《刀剑Online》正式推出了师徒系统。在游戏中，只要在3－34级之间的玩家，就可以通过师徒系统寻找40级以上的玩家拜师学艺，然后跟着师父闯荡江湖。徒弟到达40级时可以出师。师徒互动的过程中无论师、徒都可以获得大量的经验和金钱奖励，65级套装的获得也与师徒系统有莫大关联。此外，如果师父与出师的徒弟亲密度达到满值，师父将得到奖励道具——青金石，这个道具是得到超级暗金武器的必要条件。



《侠义道》宣布免费运营

9月26日，成都梦工厂与tom游戏携手推出由tom.com免费运营的网络游戏《侠义道——江湖风云录》。《侠义道》是袁新带领梦工厂开发团队历时16个月开发的网络游戏，全新改版的《侠义道——江湖风云录》成功融入中国传统武侠的特色。内功心法、内力疗伤、奇门武功等耳熟能详的武侠作品精髓融入在游戏当中，将为玩家们带来原汁原味的武侠经历。



网游新动态

○《天堂II》于9月12日开始合并服务器，由于合并后许多系统状态清零，官方已发布公告请玩家妥善处理角色、财产和物品。

○上海悠游网运营的三国题材网游**《三国群英传Online》**于9月15日开始公测，同时发行"义军入伍包"和"全民征兵包"两种客户端。



○**《劲舞团》**近日推出"超级女生"造型DIY活动，玩家要根据活动页面上10个超女造型，进入游戏搭配相应服装并截图上传，活动的优胜者最终将由投票产生。

○9月23日，光通通信的休闲网游**S.O.S**正式开始内测，玩家需要注册光通会员，并用内测激活码激活内测分区获得内测资格。

○北京皓宇互动开发的策略类网络游戏**《三国策IV》**于9月24日启动首次封测，此次封测领号活动主要针对《三国策III》的包月玩家。



○腾武数码于9月下旬推出**《墨香第三回——武林至尊》**（1.60版），新版本开放了人物角色的化境/极魔系统，并开放了更高级别的武功与阵法，是《墨香》正式运营以来最大的一次版本更新。



中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年9月上旬

1	魔力宝贝4.0——天界骑士与星咏歌姬
2	洛奇
3	信长之野望Online
4	无尽的任务II东方版
5	天方夜谭Online
6	轩辕II——飞天历险
7	街头篮球
8	冒险岛
9	RF Online——蜕变
10	天下大乱Online

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

1	洛奇
2	热血江湖
3	九龙争霸
4	Dungeon & Fighter
5	英雄Online
6	天堂II
7	仙境传说
8	Yogurting
9	街头篮球
10	天堂

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年9月上旬

1	魔兽世界游戏卡
2	网易一卡通（大话/梦幻）
3	17game一卡通（热血江湖/决战）
4	金山一卡通充值（剑侠/封神）
5	网星（魔力/轩辕剑）直充
6	天堂一卡通（天堂II）
7	盛大网络游戏卡
8	搜狐游戏卡（刀剑Online）
9	华义WGS游戏卡
10	星际家园游戏卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

网游虚拟物品交易，在阴影中前行

■上海 西陆如风

9月8日，网络游戏虚拟物品销售网站“我有网”在北京召开正式运营媒体沟通会，大张旗鼓地提出进军虚拟物品交易（以下简称为“虚拟交易”）市场。由于我有网创始人陈年是中国电子商务领域的风云人物、卓越网的创始人之一，所以国内主流媒体纷纷对此进行报道。至此，中国虚拟交易市场从遮遮掩掩的幕后走向了前台，正式进入了大众视线。虚拟物品也能卖钱？没有实际价值的东西能否算商品？这是大众媒体对虚拟物品交易这一“新兴”交易方式的质疑。而在业内，虚拟交易早已悄悄走过了几年的时光。



陈年在我有网正式运营媒体沟通会上显得信心十足。在他看来，规范经营、保障玩家交易的安全是我有网的优势所在

现金交易的兴起

国内游戏虚拟物品交易的产生可以上溯到上个世纪90年代末《暗黑破坏神 II》战网上的交易，随着该游戏国内战网的兴起，极品现金交易的概念逐渐被引入国内，最终形成了现在的虚拟交易体系。在网游圈子里，虚拟交易起源于国人自己架设的《网络创世纪》（UO）的私服，并曾经爆出过令国内游戏业一片哗然的女玩家用身体换装备案。从此，虚拟交易就始终顶着这样一个不光彩的光环延续下来。虚拟交易市场的长足发展还要得益于《传奇》，由于《传奇》玩家众多，且不限制PK，极品装备成了游戏中的抢手货，虚拟交易的迅速发展直接催生了国内最大的虚拟装备交易网站——5173。随后的《天堂》和《天堂 II》则把这一市场做到了极致，虚拟交易从此走出国门，无数打币工作室前往韩服“淘金”，形成了一个“国内打币工作室→地区收购者→国际经手人（地下钱庄）→韩国代理商→韩国玩家”的完整产业链。

据有关统计，2003年中国网游用户中26.7%的用户曾经用现金进行虚拟物品交换，2005年的调查则显示，这个比率已经上升到59.0%。这表明，虚拟交易正越来越被网游用户所接受，虚拟交易之路似乎越走越宽。

虚拟交易与厂商之间的纠葛

虚拟交易的康庄大道就这么容易铺就吗？恐怕不尽然。其中，网游厂商对虚拟交易的态度就颇值得玩味。有的厂商坚决反对，有的厂商态度暧昧，而还有些厂商直接把虚拟交易提升为公司日常业务的一部分。如华义等公司曾直接把包含游戏内极品物品的大礼包上市出售。盛大等厂商则表现得颇为中庸，对虚拟交易仅仅表示“不支持”，而没有明确反对。这样的态度令《传奇》《天堂 II》等游戏内虚拟交易日益泛滥。与之相反的是，以暴雪为代表的部分厂商对虚拟交易明确地说出了“不”字。暴雪表示，玩



注册就送金币、元宝，我有网最近几个月交易的火爆很大程度上是依靠《魔兽世界》等几个热门游戏支撑的，而暴雪目前对虚拟交易的态度并不明朗

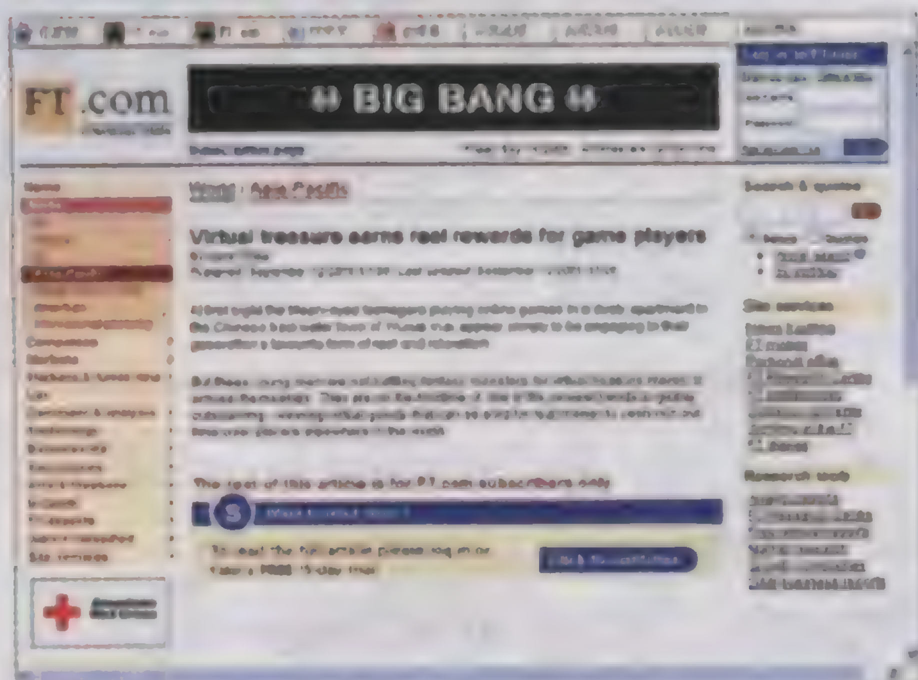

“‘防沉迷系统’来临前，抓紧练级吧！”这是5173极具煽动力的口号

家在其游戏《魔兽世界》内的一切数据，包括装备、货币及帐号，均属暴雪娱乐所有，暴雪立场鲜明地抵制虚拟交易，一切“非正当”的虚拟交易行为，都可能被暴雪查处并进行惩罚。

尽管从WoW在国内公测那天起，游戏内外叫卖金币的行为就没有被有效制止过，但暴雪的态度无疑是悬在国内正火爆的WoW虚拟交易头上的一把达摩克利斯之剑，众网游交易平台不得不在剑下小心地进行刀尖上的舞蹈，生怕暴雪把目光转向国内市场。WoW国内用户协议第七条明文规定：除暴雪娱乐之外，任何人无权“销售”WoW的内容。因此暴雪娱乐不承认游戏之外的任何财产权利要求或真实世界与WoW相关的任何物品的销售、赠与及交易。根据这一协议，目前所有的虚拟交易其实都没有获得暴雪的认可。也就是说，在极端的情况下暴雪有权删除或收回这些被交易的物品。而目前，无论高调还是低调进行虚拟交易的网站，正是把WoW中的金币当作主打交易物品推广。难道暴雪姿态只是摆摆样子？或者已经在收集证据？部分厂商的强硬态度给虚拟交易的前景蒙上了一层阴影。

舆论的压力与管理的盲区

自6月以来，有关部门对网络游戏业的监管日益严密，其主要原因是网游直接或间接造成的社会问题引起了舆论的关注。其中，因虚拟装备交易导致上当受骗或者动刀杀人的案件屡屡见诸报端。虚拟交易和代练是孪生兄弟，传统的观念认为，打游戏、代练是不务正业，加之代练队伍中鱼龙混杂，有社会闲散人员，甚至有逃学的学生，在媒体连篇累牍地报道网游的危害性之下，社会舆论对虚拟交易的导向性是负面大于正面的。即使有关部门不会因此禁止虚拟交易，但规范虚拟交易市场也将面临无法可依的尴尬境地。在大部分宣判的有关虚拟交易的案件中，往往是根据《民法》和《信息安全管理办法》等条例来宣判的。目前没有明确的法律规定虚拟交易的界定和估值标准，于是有了浙江一团伙通过木马盗取虚拟装备获利上百万，因无法估值最后只得根据《信息安全管理办法》将犯罪嫌疑人轻判1年半的无奈事件。况且对于虚拟交易，如果出台相关的管理措施，是否就将许多厂商所反对的交易行为合法化了呢？



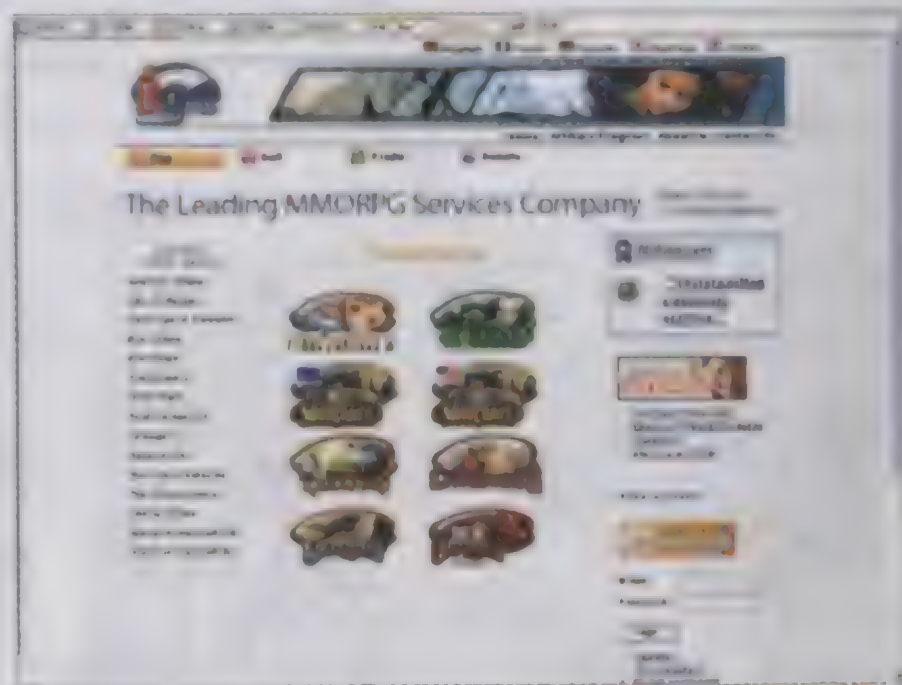
英国《金融时报》9月13日报道了一个中国“游戏企业家”的事迹：一名湖北省武汉市的李姓商人在小巷里租了几件民房，雇了约40名“员工”，24小时不间断地进行“生产”和营销。这位“敬业”的老板定期培训员工，他的手下可以用基本的英语和日语与国外玩家交流、组队游戏。李老板的“队伍”是处于法律真空中的中国打币工作室的典型，正是他们成为支撑目前众多B2C、C2C虚拟交易平台的基石

网游“防沉迷系统”的出台同样给虚拟交易不明朗的前景带来了变数。虽然很多玩家自己想出了应对该系统的方法，可以PK、聊天、换号游戏等等，但对于从事虚拟交易的网游平台来说，此举意味着成本的上升。对类似“我有网”等从事B2C虚拟交易的平台来说，平台上卖的装备大多是直接从代练工作室和职业玩家手中买取然后再卖给普通玩家的。实行“防沉迷系统”后，成本的增加、效率的降低不可避免地会在虚拟装备的价格上体现出来。收购的成本上升，意味着利润的减少，而对于将WoW金币定价销售的虚拟交易平台来说，这是一个非利好的政策限制。

虚拟交易市场的内部混战

除去这些外部因素，虚拟交易行业本身的问题也不能被忽视。由于看到虚拟交易的巨大“钱”景，很多原本没有开展虚拟交易的网站开始介入。目前国内从事网游虚拟交易的平台已有数十家。其中分为两种运营模式：一种是直接与个人和代练工作室交易赚取差价，以“我有网”为代表的B2C方式；一种是只提供交易平台，平台赚取中介费、玩家自行交易，以5173为代表的C2C方式。无论哪种方式，有充足的货源和人气才是最重要的。所以在这场混战中，为了争夺资源、人气，恶性竞争层出不穷：由于地域性人工的差异，有些地域的打币工作室人工特别低廉，因而“货物”便宜。所以这些工作室会同某些平台签定排它性协议，不得再把“货物”卖给第二家。而某些虚拟交易平台干脆被人直接攻击或被种下木马，登录过这些网站的用户被木马感染后，再登录游戏时帐户、密码就会被盗。如此一来，平台的信誉荡然无存，而攻击者也得了实惠。如此这般的混乱发展，使得国内的虚拟交易市场远没有看上去那样清静。

在国内混战的同时，国外还有IGE这样准备赴纳斯达克上市的国际巨头虎视眈眈。在诸多因素的作用下，虚拟交易平台洗牌在即，届时有几家能存活下来，还要看各家规避风险的能力和长远规划的手段。



WoW玩家中知名度最高的英文网站Thottbot与IGE千丝万缕的关系以及IGE本身的影响力，可能是IGE能够大胆进行WoW金币交易的保证

■类型：在线角色扮演 ■制作：网易 ■运营：网易
■游戏状态：9月10日内测 ■官方网站：http://dt.163.com

似曾相识 《大唐》世界初探

■北京 Semper Fi

唐高祖武德九年（公元626年），秦王李世民发动玄武门之变，登基称帝，改元贞观，“贞观之治”拉开了中华历史上最辉煌的盛唐时代的序幕。贞观初年，天下未平。北有突厥觊觎中原；南有少数民族部落争斗残杀；江湖之中同样门派林立。表面看来相安无事，私下却恩怨交织、暗流涌动；中原各地更有太子的残余势力在暗中积攒实力，以图再起……贞观元年秋，李世民开英雄榜，公告天下，寻找上古奇书《炎黄录》。有传闻说寻得《炎黄录》者，皇帝会扶持他们称霸武林。英雄榜一出，天下豪杰纷纷响应，《大唐》的世界也正由此张开怀抱……

第一印象：教学和帮助系统

对于大部分玩家来说，最初30分钟的感受会决定其对于一款新网游的态度，而其中最具参考价值的可能就是游戏上手的难易程度了。《大唐》在这方面应该说下了相当的工夫，从创建新人物开始玩家就会不断获得提示和说明，每次升级时也会在系统信息处附加一段说明，对玩家升级后可以使用的新功能和可能遇到的问题都作了详细解释（但说明文字不是很显眼，容易被玩家所忽略）。同时，新手村、各门派以及世界各地的NPC还充当了免费咨询员的角色，玩家可以通过交谈动作随时向他们询问与其职业相关的问题。如果这还嫌不够，那就用无敌的“Alt+H”呼出帮助菜单吧。不过因为是内测，这个功能目前还在完善之中。


在新手区伸个懒腰，《大唐》之旅开始啦

不鸣则已：任务和声望系统

《大唐》的世界中为玩家设计了大量的任务，分为：

1.主线任务。也就是《大唐》的背景故事任务，主要围绕《炎黄录》展开，使玩家有一个比较一致的奋斗目标。主线任务根据门派的不同会有不同的情节。

2.支线任务。与主线任务交叉或主线任务NPC交给的其他任务。

3.小任务。散落在天下各处的剧情比较简单的任务，可以用来赚经验点和声望。

4.任务链。由多个关联任务构成的系列任务，需按时按顺序完成，根据任务链的完成度，玩家可以得到不同的奖励。

为了方便玩家，《大唐》中设置了专门的任务列表和任务道具栏，可以随时查阅已接或已完成的任务详情，以及任务道具的收集情况。做


创建角色界面，目前可选的发型和服装还不多


和NPC对话可以得到很多帮助信息


组队完成任务，人多力量大

任务（特别是门派任务）可以获得比打怪多数倍的经验值，同时还能获得任务奖励和声望。其中声望系统是《大唐》世界中重要的一部分，声望越高越有可能获得一些特殊的或者珍贵的道具物品，一些特殊任务只有在声望高时才能接到。为了成为名震天下的大侠，就需要努力做任务。看来，《大唐》和眼下的许多网络游戏一样，越来越重视任务部分的制作。


侠女也要亲自去采矿，给自己打把兵器

欲善其事，先利其器：技能和装备

《大唐》中的生活技能分为基本技能和高级技能两种，基本技能都是资源采集型的，包括采矿、采药、采桑和伐木，基本技能天生就会，不必花钱学习；而高级技能都是制造类的，包括长短兵器、暗器、衣服披风、鞋帽、饰品等等。基本技能采集回来的资源需要在NPC处进行加工才能用于制造，而且使用技能需要花费体力点（每30秒恢复1点），这样的设定可以在一定程度上避免其他网游中出现的弊端，如一群玩家围着矿点不动，采集、加工、再采集、再加工，而且也增进了玩家之间的互动。

《大唐》中的装备也可以附加属性，方法有两种，一是同名绿色装备集齐一套后可以激活套装属性，二是镶嵌宝石。在各地的铁匠等NPC处有一个“镶嵌”的选项，可以提升该装备的基本属性或魔法属性等级（听起来有点像“暗黑”），在镶嵌前必须注意是否符合公式，否则会失败并损失装备和宝石。

友敌恩仇总惘然：门派和友好度

既然有江湖，自然就有门派势力，在《大唐》中，玩家可以在少林、蜀山、百花宫、寒冰门和天煞盟之中选择一个加入。各门派都有自己的专属武器和独门暗器，如少林使棍、蜀山仗剑、百花宫用双刀。这不仅是外观上的区别，攻击距离、频率、威力等都有所不同。更重要的是各门派之间的关系，如少林、蜀山由于是武林正道而相互交好，但对于百花宫、寒冰门则多有忌惮，而与天煞盟更是处于交恶状态。除了门派之外，玩家和玩家之间还存在一个友好度系统，通常两位玩家之间组过队就可互相结为好友，通过组队练级、完成任务、使用特殊道具等方法来提升友好度。根据友好度的不同，可以逐渐发展出结拜、恋人、夫妻等关系。另外，还可以通过拜师或收徒发展出师徒关系，通过PK或复仇发展出仇敌关系，错综复杂的人际关系促进了玩家间的交流和互动，也使得《大唐》世界更接近我们印象中的江湖。

《大唐》各门派之间由于使用的武器不同，招式差异也很大，但有一招各门派都是一样的，那就是轻功。角色生命值下有一行绿条，这就是轻功的力槽，力槽满时按鼠标右键，玩家便会施展身法腾空而起，虽然平时看起来只是个观赏性技能，但在越过障碍、逃脱围攻、到达隐秘地点等情况下，也是有用的招数，只可惜飞行距离太近，不知是否随着等级、身法的提升后会不会飞得更远、更持久。

总体印象

《大唐》是一款采用3D技术制作的游戏，对一款网游来说，其画面效果还是很不错的。梨花谷的梨花遍地、百花宫的姹紫嫣红、冰剑村的漫天飞雪、成都城的宏伟壮观都各有特点。令笔者满意的是树、房屋等物体的透明效果过渡自然，视线几乎感觉不到遮挡。要说不满意的地方，一是视角不能转动，这可能是出于程序和美工负担方面的考虑；另外就是视野太小，即使视角拉到最远，感觉仍然不能较好地观察周围环境。如果在屏幕上看不到足够多的人，又怎么能更好地实现交流和互动呢？

这次内测中还有几点值得商榷的地方：

1.经营系统笔者没有太多尝试，但就几次摆摊而言，似乎收购时市场上必须要有需要收购的物品才行。这有点不太人性化，相信很快就会被修正。

2.师门任务不太合理。百花宫任务要到少林去打，少林任务要到天煞盟去打，而此时玩家等级普遍很低，多次被路上的高级怪消灭，结果任务数次超时失败……

3.现在NPC修物品的耐久度掉得太快了，希望能修正一下。

4.组队经验值之和似乎比单打还少？相信是个Bug。

总的来说，《大唐》由于有原任职金山的开发人员的加入，整体风格趋向于“剑网”，从画面到系统设定或多或少能看出类似游戏的影子，总体感觉不错。对网游来说，类似和学习并不是丢人的事，重要的是看游戏公测和收费后的版本更新与服务，对于这两点，网易应该不会令人失望。


终于加入了心仪的百花宫，果然是繁花似锦


内测中的摆摊似乎还有些小问题


在野外即使画面拉到最远也稍微有些不够用

■类型：在线射击 ■制作：沈阳冰锋网络 ■运营：沈阳冰锋网络
■游戏状态：8月23日内测 ■官方网站：http://www.woh.com.cn

荣誉之战Ⅰ——钢甲洪流
坦克大战，胜负谁属？

■北京 黑石头

在如今繁多的网络游戏中，大部分都属于常见的MMORPG。除了它们之外，也有许多其他类型的网游，比如休闲棋牌、音乐舞蹈或策略类网游。在这其中，射击类网游因其对战场的逼真表现而吸引了大量军事游戏迷。在国内运营的MMOFPS中，最有名的是SCE（Sony Computer Entertainment）开发的《星际Online》。如今，我们终于也有了自己的MMOFPS，这就是《荣誉之战Ⅰ——钢甲洪流》。

游戏背景与阵营选择

《荣誉之战》系列游戏是由沈阳冰锋网络自主研发的，游戏分为海、陆、空三个部分，《钢甲洪流》是该系列的第一款，注重表现陆战。游戏中，玩家可以在主视角和第三人称视角之间进行切换，但总体上说，这款游戏确实属于MMOFPS。游戏的背景舞台是气势宏大的二战战场，玩家将代表德军或苏军在战场上搏杀。游戏最大的特点是：玩家并非作为步兵踏上战场，而是代表苏德双方进行激烈的坦克战。玩家的任务就是担任坦克兵，驾驶沉重的铁甲巨兽去击败敌人。游戏中自然包括T-34、虎式等著名坦克，玩家可以根据自己的设想将底盘、炮塔、发动机、火控系统等部件组合起来，组装符合自己设想的坦克。


第三人称视角主要用于坦克的移动


组装自己专属的钢铁怪兽


战役模式，配合至为重要


等待进入战场，战区情况一目了然

简便的操作，真实的战场

作为射击类网游，采用CS的AWSD方向键+鼠标的操作方式是个惯例，《钢甲洪流》也不例外。在游戏中，由于操纵坦克与普通士兵间本质的区别，玩家一般仍需要使用第三人称视角进行常规移动，而第一人称视角则更多用来瞄准。除此以外，坦克的大部分操作可以通过鼠标进行，操作简洁明了。《钢甲洪流》和同类MMOFPS一样，没有加入任何NPC敌人，玩家所面对的都是和自己一样的真实玩家。战斗方面，游戏的战斗分为自由对战和战役两种形式。自由战斗是玩家在地图上的自由作战区开设作战房间，等待其他玩家加入开始作战；战役则是通常意义上的国战，在两个军团间展开。双方通过组织部队、部署、试探进攻到全面进攻，直至一方首都被占领为止。这种真正的玩家对抗使战场更加惊心动魄，充满战争氛围。

PK与军团

作为一款MMOFPS，《钢甲洪流》毫无疑问是以PK为核心的。玩家需要不断踏上战场，在真正的实战中提高自己的实力和装备的等级。游戏中玩家有自己的武器工厂，在那里玩家可以对自己坦克上的各个功能模块进行研究改造以提升性能，甚至开发新型装备。但改造开发并非免费，它需要玩家不断参加战斗以获得坦克币和荣誉点。坦克币用来支付研发中的经济消耗，荣誉点则可以提升玩家的军衔。许多优秀的装备即使开发出来，也需要玩家拥有足够的军衔才能使用。最重要的是，只有当一个玩家的军衔达到一定程度，才能申请成立自己的军团，军团的等级决定了其所属成员的数目。军团规模按照现实中军队的编制设立，包括班、排、连、营、团、师等。建制采用三三制，即每班包括三个基本作战单位（坦克）、每排包括三个班、每连包括三个排，依此类推。这样层次分明而稳固的组织标志着《钢甲洪流》带有浓厚的军旅色彩，而非一般宣扬个人英雄主义的MMORPG。

■类型：在线竞速　■制作：Isurf Inc/易时空　■运营：易时空
■游戏状态：9月1日公测　■官方网站：http://www.51wcg.com



《赛车Online》飞车新舞台

■北京 布布

《赛车Online》是由北京易时空和韩国Isurf Inc联合开发的竞速类网络游戏。和最近投入运营的《飙车》等游戏一样，它是一款在线的《极品飞车》，它允许玩家在虚拟空间里进行最多由8名玩家组队的竞速比拼。3D的画面表现把人带入了速度与激情的赛车世界，这种逼真感是赛车网络游戏的活力所在。

画面与音乐，享受飞车快感

《赛车Online》具有良好的赛车模拟系统，物理引擎能够模拟出较为复杂的赛车效果。置身游戏中，可以感受到真实的物理碰撞反应，在各种赛道竞技模式下，能够实现贴近真实的飙车梦想。《赛车Online》注意了细节的刻画，在游戏中可以清楚地看到赛车、赛道以及观众席上的细节。赛车也会因为不断碰撞而改变性能和外观，保险杆、车门等部位都可能被撞掉。不过对于一款网游来说，考虑到低配置玩家的实际情况，游戏画面可能不会有单机游戏那么好。不过，游戏的配乐节奏感很好，可以让玩家在飞驰的同时感受到速度所带来的激情澎湃。

赛道，变换的挑战

《赛车Online》中目前共有14条赛道，多是以世界知名的城市、名胜和赛车场为蓝本制作的。玩家不仅要熟悉赛道，而且还要熟悉风、雨、雾等环境的改变给赛道带来的变化。游戏中和单机赛车游戏中的赛道设计一样，也有捷径、岔道等多种路线，错过了捷径就很难在激烈的比拼中抢得先机。



画面细节的表现中规中矩



U形弯是这条赛道的难点之一



用各种增强配件改装你的爱车



PZ-406，后轮车的首选

《赛车Online》的比赛模式摆脱了以往游戏中单纯以排名赛决定比赛名次的模式，分为队间比赛（Team Battle）、限时比赛（Time Attack）、死亡竞赛（Ghost）等多种游戏模式，玩家可以有更多选择。基本的游戏模式采用最多4人、分为2队进行的对抗赛。作为主机的“房主”可以决定“下注额”，玩家需下注游戏币后参加比赛。赛后，第一名将获得全部的下注额，其余玩家只能获得游戏中给予的基本比赛奖励。

机体改装，DIYer的最爱

机体改装系统是《赛车Online》的一大亮点之一。改装机制可以让玩家利用多种多样的配件和道具提升车的性能、改变车的外貌或选择使用隐藏车辆。想要拥有绝无仅有的好车，那就自己动手丰衣足食吧。

网络游戏的交流是很重要的，因此《赛车Online》加入了比较完备的聊天系统，聊天系统类似于《疯狂坦克》和《泡泡堂》等休闲游戏。聊天分为房间聊天、候车厅聊天及行驶中聊天三种。房间聊天是让正在等待比赛的8个人，进入同一个房间后相互之间进行聊天沟通。在没有进入房屋前需要在候车大厅等候，这个时候可以使用候车厅聊天系统跟其他玩家交流。赛车已经进入赛道后，玩家甚至可以使用普通聊天和正在疯狂疾驶的玩家们聊天解闷。

■类型：在线音乐舞蹈 ■制作：久游网 ■运营：久游网
■游戏状态：10月份内测 ■官方网站：http://sdo.9you.com



《超级舞者》大家一起来跳舞

■北京 EnvyMe

《超级舞者》是久游网即将推出的又一款音乐网络游戏（之前的两款为《劲乐团》和《劲舞团》）。它在汲取了前两款游戏精华的基础上加入了更多时尚元素，其中一点就是玩家可以外接跳舞毯来尽情舞蹈。

外接跳舞毯，想跳就跳

说起曾经风靡一时的跳舞毯，大家一定不会感到陌生。这种将游戏与健身相结合的玩法非常简单，玩家只需根据屏幕上、下、左、右的指示，用脚去踩跳舞毯上相应的区域，配合预先搭配好的火辣音乐，感觉就像是在跳劲舞一样。除了用脚按照节拍来跳之外，还可以将双手利用上，根据屏幕上的提示在适当的时候拍手，让你在“足蹈”的同时不忘“手舞”。当然，用跳舞毯来玩《超级舞者》可以真正体验游戏的乐趣，但跳舞毯并不是必需的。玩家也可用传统的键盘来玩这款游戏，只是在升级、游戏币以及道具等方面都会比使用跳舞毯要少一些。

独乐乐不如众乐乐

《超级舞者》提供了多种游戏模式，无论是单人还是组队，玩家都可以找到自己喜爱的游戏模式。“单人练习”是一种单机玩法，玩家可以随时随地开始游戏，在这种模式中玩家同样可以升级。“多人对战”是指2～6个玩家之间一决高下的对战模式，也是最常见的游戏模式。玩家可以在这里与其他玩家同台竞技，游戏结束后会根据成绩进行排名，并分别给予相应的积分和游戏币。在多人对战模式中，玩家会获得部分道具。玩家可以用游戏币购买新的道具，同时还有机会收集到勋章。游戏还允许玩家组队进行比赛。在这种叫“组队”的模式中，游戏不会限制每组玩家的人数，游戏结束后，得分最高的玩家所在的组即为第一名，其它组按照成绩依次进行排名。

要点小手段也无妨

宠物在网游中通常设计成帮助玩家战斗的小伙伴，在《超级舞者》中也不例外，只不过它们是靠干扰其他玩家来助主人一臂之力的。玩家首次进入游戏就可以领养一只自己喜欢的宠物，每名玩家最多可领养2只（只有第一只是免费的）。想领养更多宠物，唯一的方法就是提高自己的等级，扩充宠物屋的空间。每只宠物都有各自的属性。例如，有的宠物体力值高，有的宠物魔力值高，这些会影响到玩家干扰其他玩家行为时所能使用的技能，所以在挑选时一定要慎重。宠物会随玩家进入游戏中（但并不出现在舞台中），玩家每获得一次胜利就可以增加宠物的生命值，生命值越高，宠物发出干扰的成功率也就越高。如果用得好的话，宠物将会是玩家提高胜算的得力助手。但也别忘了喂养这些可爱的小家伙，否则它们就会渐渐降低生命值直至死亡。所以多去宠物店为它们选购专门的口粮和装备吧（又需要不少的花费）。

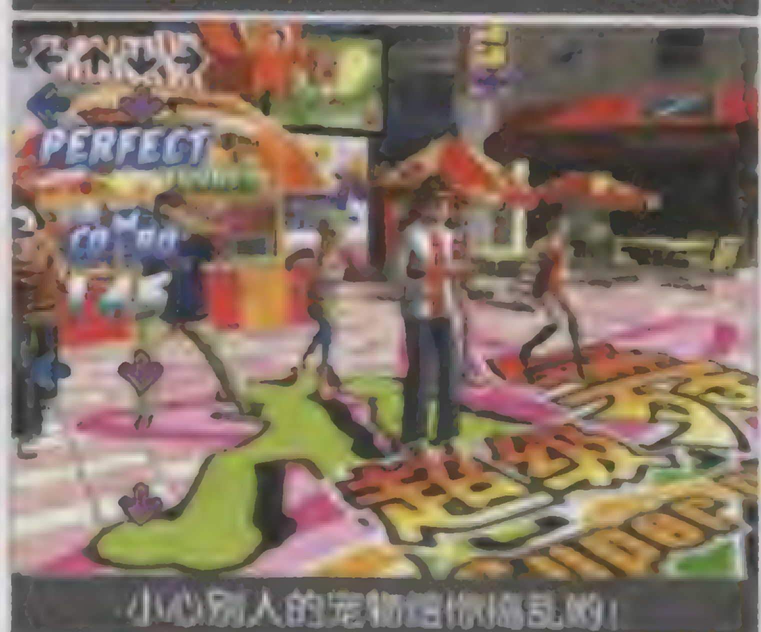
游戏音乐自然是《超级舞者》的核心。现在音乐游戏大多采用4拍节奏，而《超级舞者》将尝试多种节拍音乐，例如6拍和8拍模式。玩家还可以选择节拍下落的速度和下落模式，以便更好地融入舞蹈中。《超级舞者》还将保留《劲乐团》广受欢迎的“击键音乐”，即玩家在踩跳舞毯或按键时，会发出声音（如鼓点声），这样玩家在跳舞时更有真实“弹奏”的感觉。


你可以选择在键盘服务器或跳舞毯服务器进行游戏


舞曲的选择和难度调节



多人对战，看谁最强



小心别人的宠物给你捣乱哟！

■类型：在线角色扮演 ■制作：北京完美时空 ■运营：北京完美时空
■游戏状态：9月20日内测 ■官方网站：www.world2.com.cn



《完美世界》武侠加点及装备心得

■北京 云帆

《完美世界》现只开放了4种职业：武侠、妖兽、法师及羽灵。笔者对武侠比较熟悉，写一下加点及配装备的心得，希望对大家有所帮助。


武侠的加点要配合装备的属性

加点分析

武侠与妖兽都属于战士，但区分二者还要看技能的差异以及如何加点。一般来说，武侠的加点方法有3种：

3力2敏： 什么装备都能用的加点法，包括敏要求最高的弓和力要求最高的锤，十八般武艺武侠无一不精；

4力1敏： 攻击型武侠，跟妖兽很相似；

2力2敏1体： 20级后防御对怪物攻血量的影响较少，900点的防御和1300点的防御结果都是损失10滴血，这时候，1体质等于7生命的效用就出来了。因此，建议装备不错的玩家选择这种加点方式。

武侠最平常的加点方式就是上述3种，当然也有人喜欢随意根据装备混加，但要注意选择适合自己的装备。力量高的穿重铠可以增加防御，但命中减少。让武侠比较郁闷的是他超低的命中率，所以装备还是很重要的。


PK时对付法师最好用弓箭

装备的选择

玩过武侠的玩家基本上是这样选择装备的：初期选择防御最高的重铠，加重防御属性。防御高的好处是练级的时候被攻击掉血少，也不至于一直回城买药，会比较省钱。中期就有所选择了，有些玩家为了打高级怪而选择了命中装，想把自己的弱点弥补掉，结果命中高了，可以越级打怪了，但缺点是花钱如流水。后期（压测只开放到50级）有些玩家选择了全闪装。因为战士与战士PK时被打Miss率高者基本上就是赢家。


御剑飞行到空中的战斗

在这里笔者说一下自己的想法：

单P型： 38体、5灵、100力、52敏（推荐穿全物防重甲，半物防、半魔抗重甲，全闪避轻装）。其他的不多说，解释一下为什么要加52敏。因为从打27级技艺骷髅开始，大家就应该能感受到战法PK战士的弱点。那就是法师打一下跑一下，战士的高攻技能很难释放得出来，即使放出也很难秒杀。加上52敏之后，就可以用24级的弓箭打法师。按照法师的血量和防御，被射一下是极为致命的。即使对战士系职业，高敏也会让武侠很难被对方的技能打中。

PvP型： 60体、5灵、100力、30敏（推荐穿半体、半物防重甲，全物防重甲，半体、半魔抗重甲）。这样的玩家体力值高，血多，打不死，可以在更严酷的环境下生存。


绚丽的必杀技

当然，不管是武侠还是其他职业，好的装备都是制胜的关键。对于武侠和妖兽来说，谁的武器好就决定了谁的地位高。战士的武器有一个非常厉害的技能——狂战士技能，此技能可以非常明显地提高实际攻击，是战士的首选装备。狂战士技能级别越高，出暴击的几率也就越高。武侠持有带有狂战士技能的武器所打出的攻击，是拿普通武器的150%左右，不容小视吧。

■类型：在线角色扮演　■制作：上海米果　■运营：上海米果
■游戏状态：8月11日公测　■官方网站：http://zfs.gamigo.com.cn

《真封神之天尊地魔》副本阵法简介

■上海 沈粒华

被WoW"洗脑"的玩家都知道，副本是一个专为玩家和玩家的团队准备的特殊游戏区域的拷贝，副本是一个个小房间，每个房间里只有玩家所在团队中的队友，这样可让玩家在此副本中时不会受到外来的干扰。同样，正在公测的《真封神之天尊地魔》（以下简称《真封神》）即将开放副本阵法，副本阵法是什么？它和一般意义上的副本有区别吗？让我们一起来看看。

副本阵法简介

《真封神》的副本阵法需要玩家接任务触发，然后闯阵。和一般的副本类似，阵法中有各种各样的大小怪物，一个阶段闯阵的结尾部分会遇到Boss，干掉Boss会掉出稀有宝物。《真封神》的副本阵法同样讲究团体合作，玩家在闯阵的时候需要紧密团结、相互帮助。因为闯阵是由任务引发的，所以玩家闯阵前得先到指定NPC处接任务，而商周由于阵营不同，具体任务也有所区别，所以闯阵的内容也不太一样。

游戏的副本阵法分为九曲黄河阵、十绝阵、诛仙阵、万仙阵等几个大阵。最先呈现在玩家眼前的是九曲黄河阵和十绝阵，玩家如果要闯阵，首先要从九曲黄河阵开始，一个一个阵闯下去。其中每个大阵还包括若干小阵，如十绝阵又包括天绝阵、地裂阵、风吼阵、寒冰阵、金光阵、化血阵、五烈阵、落魂阵、红水阵、红沙阵。这10个相对独立却又紧密联系的小阵相辅相成，又相对独立，玩家要逐一破解这些小阵才算闯出了十绝阵这一个大阵。

副本特色

《真封神》的副本阵法基本上符合一般意思上副本的概念。副本阵法与整个游戏的剧情紧密结合，副本内的怪物及Boss不会刷新，目前一组服务器可以同时支持数百个副本Copy，能同时承受大量玩家进入副本。与普通场景相比，副本内的怪物能力很强，怪物的AI较之副本外有较大的增强，个人玩家是无法对抗的。如，当玩家攻击任何一个敌人时，都会引起周围怪物攻击；当怪物守护的目标被攻击时，怪物会自动进行保护，保护方式包括攻击敌人、对保护目标使用有益的技能等；当怪物HP小于一定百分比时，它会自动使用保命技能。

副本内的Boss都源自商周历史上的名将，高品质道具的掉落率更高，副本内蓝色装备及黄金装备的掉落率远高于副本外。在副本里虽然是团队分享经验，但平均经验获得与普通场景基本一样。《真封神》的副本比较特别的是，它分为5个难度等级，分别对应游戏内的5个等级要求，困难度由低到高分为普通、困难、艰难、传说、神话5个层次。完成某一副本所有5个难度的任务后，才可以进入下一难度。

副本相关

副本的进出方式是由队长与相关NPC对话，将玩家传送进副本；退出方式则是与副本中的NPC对话选择离开或使用回城卷轴。一个副本的时间限制为200分钟，如果超出了副本的时间限制，所有玩家将自动退出副本。为防止玩家在副本内刷经验，《真封神》的副本系统限制再次进入副本的时间，时间间隔为5分钟。如果玩家在副本里掉线，5分钟内上线还在副本里，过了5分钟则会退出副本外。


周朝副本——秦城


作恶多端的北伯侯崇侯虎


岐山是去西岐的必经之路


副本的难度在这里可见一斑

■类型：在线角色扮演　■制作：玩酷科技　■运营：卓奥科技
■游戏状态：7月22日内测　■官方网站：http://www.shaolincn.com.cn



《少林传奇》武宗PK技能分析

■北京 于淼

武宗身披铠甲，手执刀剑枪棍，背负铁胎强弓，远能射，近能攻，出入枪林箭雨，横行修罗战场，除妖屠魔如斩瓜切菜。这正是《少林传奇》中武宗战僧的写照。武宗的人物有机会精通各式器械的套路，如“少林俞家枪”擅长穿越敌方防御，袭敌要害；“稠公剑”一式多招，可在一回合中连击目标数次；“普渡棍法”防御十分严密，是保护队友的绝佳技能；“镰风夜叉棍”则会让玩家体会到“棍扫一大片”的逼人气魄。因此，武宗最重要的属性是力量，力量是一切的来源，武宗角色如果力量值高，在打怪和PK时可谓占尽上风。武宗的“枪”招式漂亮且杀伤力强大，武宗的“箭”因为其完美的全体攻击而格外受到玩家喜爱。在此，笔者将介绍以PK为目的的武宗技能，希望对各位玩家有所帮助。


少林十三枪在1级时就可以练第一重


少林十三枪对打怪很有帮助，但更适合PK


遮天暴雨箭是远程攻击必不可少的技能之一


少林黑龙枪也可以群攻敌人

少林十三枪。十三枪的第一重1级时就可以练了，总共可练到十重（可学等级为45级），消耗内力364，限用枪，对单一目标连续攻击3次，伤害力为800+110%的普通攻击力，同时人物每级额外增加28点伤害。学习此枪非常适合PK，和拳宗PK尤为如此，因为拳宗有化箭吼，流水箭不适合PK拳宗时使用。

少林黑龙枪。黑龙枪3级时可学，以横扫的方式攻击一排3名敌人，可由左至右连续对敌人造成一般攻击，伤害力为280%的普通攻击力，同时人物每级额外增加76点伤害。黑龙枪共有10个等级，学习此枪对练级和PK都有用处。

遮天暴雨箭。10级时可学第一重，可发箭射击一名敌人及其附近两个目标各1箭，每箭伤害力为450+100%的普通攻击力。遮天暴雨箭共有8个等级。此技能对练级必不可少，尤其是25级以后组成“全弓队”时，练级速度非常快。

千斤闸。千斤闸是被动技能，增加玩家负重上限。它以练臂力来强化下身力量，发功时有拔山盖世的震撼效果。游戏中当敌人发动攻势时，武器内劲以排山倒海之势向玩家倾泄而来时，只要一招千斤闸，任何威胁将在顷刻间烟消云散。千斤闸可以增加躲闪的几率，增加负重上限则意味着玩家可以不用小心翼翼地选择衣服穿，对PK和练级都有很大帮助。

少林流星步。少林流星步属于被动技能，增加闪躲值15～95点，并使人物闪躲的成功率提高。由于PK的胜负不仅取决于人物的攻击力，所以闪躲能力够好的话绝对对PK有帮助。

易筋经吐纳法。易筋经吐纳法可以在持续时间内强化自己对内劲伤害的防御力。如果玩家练级，建议学金钟罩，毕竟现阶段内劲型的怪比较少；如果PK的话就刚好相反了，拳宗或武宗的攻击大部分都属于内劲型伤害，而学习该技能可以进一步学习易筋经运劲秘要。

易筋经运劲秘要。这是增加攻击伤害力的被动技能。须先习得易筋经吐纳法第五重才可学习。建议学会秘要后删除易筋经吐纳法，学习流水箭。

流水箭法。8级时可以学习，消耗内力100点，对单一目标连射3次，每箭伤害力为150+100%的普通攻击力。流水箭法在和某些职业PK中的优势是伤害大，还可以射击后排的敌人，是武宗最骄傲的技能。

最后，有一点要提醒喜欢PK的玩家，那就是《少林传奇》不鼓励暴力被动PK，所以特别在城里设置了专门切磋武功的擂台。在擂台上PK无论输赢都不会掉经验，但是在擂台以外就不一样了，PK输的一方要掉5%的经验，请大家三思而后行。



网游背后的故事·虚拟富豪

《万王之王2》玩家“暹罗猫”

网名：暹罗猫　　年龄：28　　居住地：北京市朝阳区
某时尚杂志编辑。目前在游戏中的装备和账号价值约有1500万KoK2金币，实际价值不详。

■本刊记者 克里斯



对猫猫来说，KoK2的大型城邦团队是最吸引人的游戏设定

暹罗猫（以下称为猫猫）是《万王之王2》（以下简称为KoK2）拉斐尔服务器里的一名咒术师，别看她是个女孩子，却一点都不比其他男孩子差，她在游戏中成功地建立起一个属于自己的国家，成为城邦的首领。

作为一名在中国台湾省服务器（以下简称为台服）抢先体验KoK2的内地玩家，猫猫应该说是非常成功的。在她的城邦里，无论是内地的玩家还是台湾省的玩家都能够愉快相处，即便王国内的人数已有一百多人，仍然极少会出现国民争斗的现象。猫猫认为作为一名城邦的首领，拥有最高的等级和最强的实力其实是次要的，真正能叫众人臣服和信赖的是自己在一款游戏里做人的态度和所遵守的原则。

在游戏里往往一个好的城邦领袖更多的是利用自己对该游戏的了解和所在职位的便利，尽自己所能去帮助大家。她说：“作为一个城邦的主人，我有义务去帮助城邦里所有的玩家城民，不论她来自哪里。所以，我的大部分时间不是用在拼命练级，更多的是联合几名城邦内的大臣跑到各处去探索，开发更多的未知领域。我会利用我比别人更快获得的游戏知识和经验，帮助大家更好地进行游戏。”

猫猫的努力得到了她的人民的回报。“记得城邦建立后，发展科技的过程需要很多资金支持研发，那时候大家都没有很多钱，但他们还是把全部的钱都捐到了国库，以至于他们在传送点传送的时候都没钱买安全证，经常被别人PK。但基本上没有什么人抱怨。”猫猫说。慢慢的，军营、教堂，各种城邦设施雨后春笋般地建立起来，国家也越来越繁荣了。

还记得城邦建立的第四天，最大的一场危机发生了。以“LGG”为首的7个20级高级战士一起离开了城邦自己去建国。由于猫猫的城邦20级高级玩家的人数不足，城邦停止了发展，并且进入红色警报状态，72小时后如果人数还是无法满足要求，城邦将自动灭亡。面对这个危机，猫猫果断地组织大臣们积极招收新城民，并组织其他城民尽快冲级，倒记时14小时的时候危机终于过去了，国家又开始进入了新的发展阶段。“每当想到这一切，我的眼睛里都是湿湿的。”猫猫动情地说。

猫猫从1997年开始玩游戏，2002年开始接触网络游戏，从初期的《石器时代》到目前正当红的《魔兽世界》，她先后已经体验过十几款不同风格的网游。对她来说，一款好的网游最重要的是可以利用自身机制更好地将玩家团结起来，以注重团体合作为精髓，否则就与单机游戏毫无区别了。猫猫当初之所以选择KoK2，也正是因为它的前身《万王之王》是一款以大型城邦团队、城邦战争、国民向心力强、互帮互助而著称的游戏。她相信KoK2也能为她带来相同的震撼。

猫猫说，KoK2在大陆内测后，她会转战内地服务器，她仍然会建立自己的王国，继续带领她的城邦团队愉快地前进，而当这个消息公布的时候，她在台服的城民无疑将面临一次艰难的抉择。



世界探索和城邦管理消耗了猫猫的大部分在线时间

WCG知人者胜

——记2005 WCG中国区魔兽最终战

■上海 SoZ电子竞技俱乐部

编者按：本篇战报中点评栏由中国魔兽职业选手SoZ.yiyun与SoZ.Lyc亲自参与。



wNv.XiaOt，毫无争议的中国兽王，自14岁那年战胜受邀来访中国的Grrr后一直站在电子竞技界的风口浪尖，近来XiaOt更是状态神勇，一举夺下CKCG中韩对抗赛中国区预选赛冠军与RS-A全国电子竞技大赛冠军，其风头之强劲一时无二。



WE.Suho，无需再用词汇来形容这位中国暗夜皇帝，2003、2004连续两届WCG中国区预选赛冠军，据有关数据统计，他几乎获得了2004年所有的全国赛事前三，尤其以冠军为多，单以比赛奖金而言，圈内人笑称其为“苏总”。

比赛轮次： WCG 2005中国区总决赛 胜者组冠军XiaOt VS 败者组冠军Suho

比赛地图： Lost Temple

这两位一时瑜亮的选手终于在WCG中国总决赛的最后战场上遭遇了。在近半年的时间里，XiaOt的状态给人的感觉是强于Suho的，XiaOt经过连续两个WEG赛季在韩国的磨练后，似乎在水平与状态上达到了一次飞跃，许多职业选手都评价XiaOt的兽人比其他兽人选手要高出一个档次。反观Suho，虽然“制霸”了整个04年中国魔兽圈，但近来并没有什么出色的表现，反而是其队友WE.Sky在获得ACON 5世界总冠军后风头完全压住了他，隐隐有领军魔兽项目的趋势。

总决赛进行到这个轮次，从各方面来看XiaOt都是稳占了上风，虽然在败者组决赛中Suho艰难地以2：1战胜了队友WE.Sky增加了不少气势，但早早掉落到败者组之后，Suho在心理与体力上都要劣于XiaOt，况且Lost Temple这张地图在暗夜对兽人的比赛中，由于地图中央生命泉水及高级宝物的存在以及暗夜精灵比较仰赖的中立英雄无法雇佣，皮糙肉厚的兽人方占有一定的优势，这是职业选手间普遍的看法。在当时的局势下，大家对于只需获胜一盘即可获得最后冠军的XiaOt更加认同，当然以顽强和多变著称的Suho也不是没有机会，当天时、地利、人和似乎全都偏向XiaOt时，好戏正式上演了。

1.出人意料的首发英雄

比赛开始后双方的起始出生位置各为：XiaOt（12:00），Suho(6:00)。虽然地图不利于Suho，但这个相应的出生点却是对Suho不错，早期暗夜精灵的兵种在兽人步兵压制下很难有发挥的余地，同时暗夜精灵在与兽人的对战中战术比较多变，而兽人则相对简单，出生位置最远点在这个角度上说也是有利于暗夜精灵战术发挥的。

开局双方也都选择了常见的先祭坛后人口，此时地图有利于兽人的一点就显现了出来，由于地图上没有酒馆这一建筑，双方的英雄招募就相对比较单一。对于兽人而言首发先知、剑圣，次发牛头酋长或者暗影猎手都是不错的选择，而暗夜就比较尴尬了，首发恶魔猎手或者守望者倒还说得过去，次发什么英雄呢？还是单英雄对抗敌方双英雄？的确有很多暗夜选手在这张地图上对战兽人选择单守望者。先看XiaOt对首发英雄的选择——攻击强大，走位飘逸，杀敌于无形，于万人帐中取敌酋之首。没错，正是剑圣！反观Suho的首发英雄，简直让现场大群观众一片哗然——既非可以与剑圣对扛的恶魔猎手，亦非魔法杀伤强大的守望者，而是号称“老树男”的丛林守护者，他到底是怎么想的呢？

SoZ.yiyun点评： 在Lost Temple这张地图上NE选手与XiaOt这样的顶极兽族高手作战是非常困难的，可以说，要是Suho用常规的战术和XiaOt作战，很容易就被XiaOt牵着鼻子走。若前期被XiaOt掌控，他将会成功地扩张出一片分基地，过渡到中期后利用狼骑的高机动性对NE进行攻守兼备的牵制，Suho的前景那就不容乐观了。从这个角度上讲，丛林守护者首发可以打乱对手固有的思维，在高手间的对战中，心理因素很关键，至于真正发挥了什么实质作用我也是看了一会儿才理解的。可以这么说，在这张地图的对战上Suho更加了解对手。

SoZ.Lyc点评： 看到Suho的丛林

守护者点下去后我也愣了一下，但是我预感到也许一个新的战术将要出现在这场比赛中了。其实首发KOG战术可以追述到1.05版本，那时是配合双战争古树出女猎手的，当然这个战术在今天来讲就完全不可行了，Suho应该有他的想法，看见他的丛林守护者走出祭坛我有种莫名的兴奋。

2.苦工的哀嚎

双方英雄出祭坛后走上了各自的征程，XiaOt的剑圣杀向了祭坛中央历来最先受虐的那堆以4级树魔投斧手领军的野外兵种。似乎从有魔兽这个游戏，有Lost Temple这张地图以来，剑圣没有几次是不首先向他们开刀的。虽然XiaOt还不清楚对方出的是什么英雄，但就算对方是恶魔猎手来了，有疾风步技能，也可以力保剑圣抢宝杀怪夺经验（图1）。Suho的丛林守护者此时绕了个大圈走到了XiaOt的基地中，利用树根缠绕技能开始缠杀伐木采矿的苦工们，一番搏斗后，XiaOt的基地留下了3具苦工的尸体，丛林守护者则是扬长而去了，夜幕降临的一瞬，丛林守护者借着月色，在9点商店购买了速度之靴与传送权杖（图2），这是不是象征着又一场杀戮开始呢？XiaOt的剑圣在蹂躏完两堆野怪后等级已经达到了2级半，身上也打出了低级的装备，似乎正准备着更大一场的屠戮。但与雄赳赳的主力兵相比，XiaOt


图1

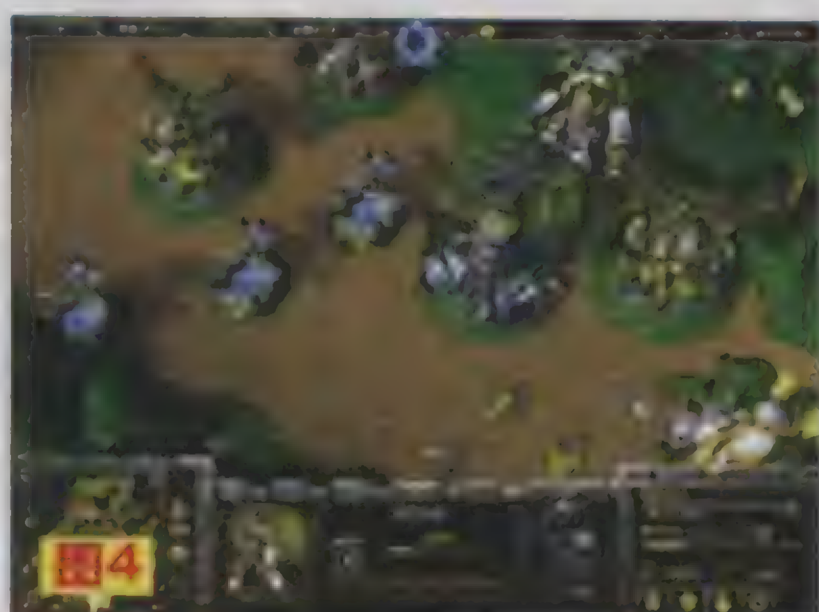

图2


图3

家中的处境则显得比较尴尬了，由于被杀苦工时已经升级基地，此时伐木的苦工急剧缺乏，无计可施之余，只能拆东墙补西墙，采矿的苦工也被拉了一个出来伐木（图3）。

SoZ.yiyun点评： 虽然Suho首发丛林守护者的战略意图还未全部展现，但也初现端倪了。丛林守护者这个英雄在早期其实就是一个缠绕技能值得用，召唤树人和荆棘光环远没有其他英雄的召唤物与光环来得实用。丛林守护者屠杀农民在没有敌方攻击干扰的时候无疑是最强的，基本就是一缠一个了。Suho杀苦工的时间算得十分精确，XiaOt正好开始升级基地，丛林守护者就到位了，在这个情况下掐断XiaOt木材资源的战略目的直接达到了。Suho对XiaOt的开局思路掌握十分清楚，甚至可以说对其个性习惯也掌握得相当到位，他确定XiaOt的主力部队与剑圣不会对基地进行救援，而只会靠基地原有的地洞进行抵御。在一般的情况下XiaOt的确不需要对基地施救，但这正是Suho要的。

SoZ.Lyc点评： 大家可以注意一下Suho的建筑布局，十分精妙。这个攻守兼备的布局相信Suho费了不少心思，他并没有建造最传统的"贴树"风格来藏小精灵，而是利用了暗夜兵种可以夜间隐身的特性做了一个可以拒贼于门外或者请君入瓮的"大口袋"。在每口月亮井旁都可以站一个弓箭手，弓箭手利用隐身就象是一扇可以开启或者关闭的门，当敌方大部队来袭时隐身所有在口上的弓箭手，而里面的弓箭手则可以进行攻击，敌方在点路口建筑时里面的小精灵也可以维修。至于后面的地方可以放置一些你不想过早让对手知道的建筑，比如奇美拉栖息木等等（图4）。


图4

3.神秘兵种之一

丛林守护者利用传送权杖与速度之靴活跃于两方的基地之间，通过家中月亮井的补给，又杀向了XiaOt的基地。在连续两个缠绕之后，地面上顿时多出了两具新鲜尸体。正在他得意之时，突然从祭坛里跑出来的暗影猎手着实让这个魔法只用掉一半的"老树男"郁闷，不过最后还是理智战胜了欲望，Suho取道神庙中间返回基地。返回途中的丛林守护者正好碰见剑圣正率领着大部队在MF生命泉水，虽然明知这里的斗争不适合他这个孤家寡人，但是看见一个贫血到极点的兽人步兵时Suho仍耐不住寂寞，大手一挥一个缠绕图腾腾空出世——此时，戏剧化的一幕上演了。那个仅仅30多HP的兽人步兵竟然在生命泉水旁顶着缠绕与丛林守护者的攻击楞是没死掉（图5），等Suho反应


图5

过来不可能杀死那个步兵时剑圣早已招呼了他好几刀了，在剑圣疾风步的威胁下，70多点HP的丛林守护者无奈祭起了回城卷轴。按照一般的建造进程，兽人在第二英雄训练时兽栏就应该同时建造了，但是由于早期在对手的骚扰下损失了太多的木材，因此直到第二英雄走出祭坛时，搭建兽栏的工程还是因为缺乏木材只能暂时搁置。精灵基地中从来未受过战火的洗礼，因此发展得异常顺利，两棵风之古树很快就完成了建造。此时大家都


图6

认为Suho会以“鸟德吹风”流继续战斗下去的时候，Suho在首发丛林守护者之后又给了我们一个惊喜：角鹰骑士，这个难以在兽人对战暗夜中出现的兵种（图6）！

SoZ.yiyun点评： Suho此时的战略意图已经完全的体现。前面所进行的一切，都是力图让XiaOt的兽栏难以建造出来。此时，暗夜精灵最早的空中单位角鹰骑士就可以大行其道了。这个想法和思路其实不是很复杂，但是不适合每个选手，因为整套计划当中只要有一个环节被破坏那整体就落空了，举个最简单的例子：剑圣开局一直尾随丛林守护者，那丛林守护者怎么去骚扰对方木材资源呢？还是这句话，知己知彼，百战不殆！

SoZ.Lyc点评： Suho这个战术让我想起了以前暗夜内战用的精灵龙海战术，对付人族与不死族用的角鹰骑士战术，他们都讲究的是一个出奇制胜，而前面所做的都是为了“出奇”两字，就像魔术师为了表演需要很长时间准备道具一样，丛林守护者就是一个最主要的道具。

当中的生命泉水是稍微有点BT了，那么少血还是不死值得好好研究研究。

4.神秘兵种之二

当5个角鹰骑士浩浩荡荡飞到XiaOt基地时，XiaOt基地根本没有任何的防空力量，在被点爆掉两个兽人地洞后XiaOt茫然地拉回了所有的部队。但在所有部队回来后，XiaOt才发觉唯一可以对空的只有暗影猎手这一个英雄（图7），此时XiaOt又陷入了尴尬境地，此时超过700的金子因为没有人口而无法建造可以对空的兵种（图8）。


图7


图8

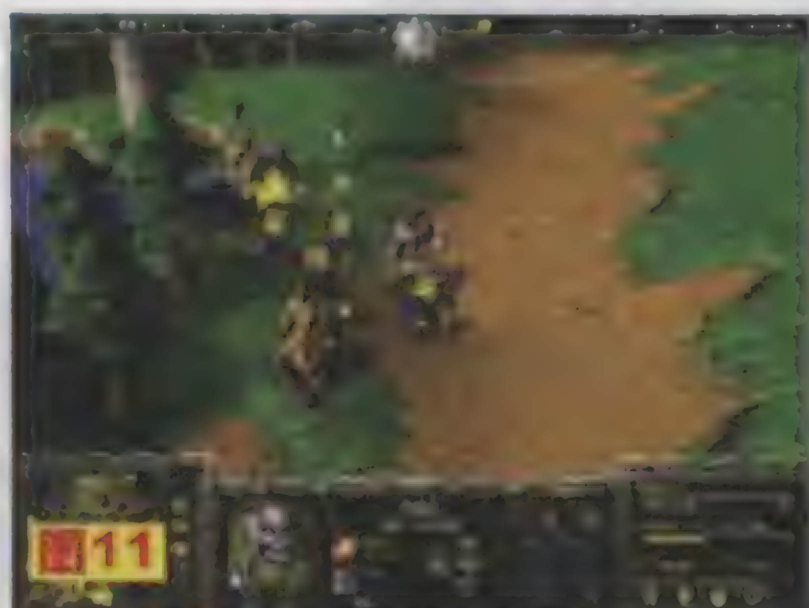
还好在远离基地的地方，XiaOt的一个探路的苦工阴差阳错地得到一展救世主风采的机会（图9），一连建造了两个地洞。反观此时Suho基地的发展情况，热热闹闹一派好风光，基地深处两棵知识古树开始了利爪德鲁伊的升


图9


图10

级！难道Suho要出利爪德鲁伊来对抗兽人吗？这个从来不被认为可以对战兽人的暗夜兵种真的可以用吗？遇见科多兽怎么办呢（图10）？

SoZ.yiyun点评： 此时Suho已掌握了完全的主动，他预见了地面兵种还是占有完全优势的XiaOt必然会采取扩张及对己方进行一波强大进攻。


图11

XiaOt为了对付Suho的角鹰骑士必然会出狼骑或者是猎头，这些兵种都不是利爪德鲁伊的对手。当对手发现Suho的意图转型科多兽时，Suho仍然掌握着主动，也可以凭借一段时间的地面控制权进行扩张与反扩张（图11）。

SoZ.Lyc点评： Suho成功地抵御了XiaOt这波进攻后，进行了有效的扩


图12


图13

张，又顺利阻止了对手的扩张（图12），此时兵种已不是那么重要了，况且Suho的兵种搭配也十分到位，大师级的猛禽德鲁伊配合大师级的利爪德鲁伊，可以说是地面无敌了（图13）。

5.结语

这场比赛最后以Suho获胜而终结，同时他凭借着这股气势在第二盘决胜局中又下一城，夺得了WCG 2005中国区总决赛魔兽项目冠军。从这场比赛我们可以欣喜地看到：现在的职业选手在不断的赛事磨练中越发成熟，比赛已经从简单的技能对抗转向了更深层次的多方位对抗。了解对手你不一定能获胜，不了解对手你一定输！

迷之道 从电车男到OTAKU

■ 晶合实验室 8神经

电车男

好像一夜之间，笔者发现QQ或者MSN上有一帮家伙的个性签名都开始变得一致起来。例如："电车男，冈巴蒂（加油）！""前进吧！电车男！""电车男，OTAKU之梦！"……而这段时间，笔者的个性签名则是"觉醒吧，OTAKU！"我并没有问这帮家伙为什么要用这样的签名，同样也没有人问我，因为我们已经心照不宣。这一切，源于一部叫做《电车男》的日剧在网络上的悄然流行。

《电车男》是什么？不要想歪，这可不是"电车痴汉"。有人用一句话精辟地概括："它改编自一个真实的恋爱故事，而它的特殊性切中了网虫们甚至ACG OTAKU这一群体的生态氛围和闷骚特质，自然没有不火的道理。"那么这究竟是怎样的一个故事呢？

2004年3月~5月间，日本著名的BBS"2ch"的"单身男人版"有人发了一个帖子，讲述了他在电车上见义勇为帮助一个漂亮MM制止醉汉骚扰的经历。这本来不是很离奇的一个开端，但是后来的发展就相当浪漫了。在"单身男人版"网友们的支持和鼓励下，这位被称作"电车男"的好汉开始和MM交往，经历颇多波折后，最终成就了一段美满姻缘。这个有无数网友热心回帖支招、帮助电车男谈恋爱的帖子在日本的网络上传得越来越火，最终到了10月，有个叫做中野独人的人将其收集整理，写成小说卖到了出版社。这之后一发不可收拾，漫画、电影、日剧等相关作品先后诞生，在日本引起了全方位的反响，并创造了60亿日元以上的巨额市场价值。事实上，只要你有心去找，现在都还可以在网上找到"2ch"论坛里这个事件的那些原帖。

说到底，"电车男"的故事为何会引起那么大的关注，这跟"电车男"是一个"ACG OTAKU"不无关系。所谓"ACG"，是Animation（动画）、Comic（漫画）、Game（游戏）三个词的缩略写，这不仅是对日本青少年影响极深的3件事





《电车男》的各种相关产品

物，对当代中国青少年的影响同样如此；而“OTAKU”解释起来就要麻烦得多，在目前两个由网友组织翻译的《电车男》日剧版本中，有一个直接将其解释为“电玩狂”，而另一个采用了更正式的译法——“御宅族”。在“大软”去年曾经刊登过的一篇文章中，也曾经提到过“御宅族”这个词。很多人认为，所谓“御宅族”就是那些不喜欢出门，整天只知道蹲在家里打游戏的人，倒也很贴近“电玩狂”这个叫法。但事实上并非如此。在日剧《电车男》中，我们可以看到，在日本那些举止端庄、穿着时尚的白领们说到“OTAKU”时都流露出一脸嫌恶的表情。在《电车男》中甚至有这么一个情节：女主角的同事果步小姐在电车站偶然碰到男主角，二人相撞后携带的东西各自散落。看到电车男从提袋里掉出来的性感少女玩偶，果步小姐露出一脸恶心的神色。电车男帮她捡起化妆刷后，她干脆将刷子直接扔进了垃圾桶，言下之意就是“被你碰过了我就不要了”——奇怪，日本不是一个动漫和游戏产业极端发达的国家吗，这些白领们难道就从来不接触动漫和游戏的文化吗？

OTAKU

我们先来看看，“OTAKU”这个词究竟是怎么诞生的。其实最早它是作为日语中一种不常用的敬语存在的，大意为“贵府上”，一般两个并不熟悉而地位相当的人交谈时，多用这个词来称呼对方。而“OTAKU”第一次语义上的转变，是在1982年日本动画里程碑的作品《超时空要塞》里，女主角明美用这个词来称呼男主角一条。由于《超时空要塞》的大红大紫，这部动画的年轻Fans们也开始模仿主角用“OTAKU”来互称，并且以此作为一种时尚。对于一些年纪较大的动画迷来说，他们无法向年轻人跟风学习，与在习惯上向年轻人靠拢，于是便停止了“OTAKU”这个词原先作为敬语的用法，转而将年轻的动画迷称为“OTAKU”，这多少带有一点讽刺和看不起的味道。接着极端者终于出现，评论家中森明夫于1983年在漫画杂志上发表专栏文章，将“OTAKU”定义为“没有内涵的动画和科幻迷”，“御宅族”的叫法首次显现于媒体。很


让“OTAKU”概念首次成型的《超时空要塞》

显然，这个叫法的初次露面给一般民众带来的印象是负面的。举例来说，如果有人首次提出电子游戏是“电子海洛因”的说法，那么这给一般民众带来的恶劣影响只怕很久都难以消除；如果在这时候再来点某某孩子被“电子海洛因”怎么毒害的负面报道，那就将是一次很难被逆转的定性。不过，中森明夫的文章毕竟仅仅是发表在漫画杂志上，“OTAKU”这个特殊叫法也仅仅是一个流传在相关行业的“专有名词”。而在此时，“OTAKU”这个叫法面对的对象也都还是正常的ACG发烧友而已。



一个ACG OTAKU即便出门，也是这样的状态

直到1989年7月，日本警方破获了一起女童分尸案，逮捕了年仅23岁的凶手宫崎勤（可千万别看成宫崎峻了）。此人在过去一年内4次作案，残忍杀害了4名女童，还化名“今田勇子”将骸骨寄到死者家中并附上作案声明。警方在搜查他的住宅时，发现了大量动漫画相关资料以及色情变态的影带和同人志，经鉴定，此人患有分裂性多重人格倾向。这件大案一时间轰动日本，媒体自然不肯放过，趁机大做文章的同时，也将“御宅族”这个称号硬戴在了宫崎勤的头上。自此，“御宅族”在日本也成了对社会具有危险性人物的代名词。在一般日本人观念中，渐渐形成了“OTAKU”就是那些“对某些特定事物的爱好极端偏激，而且老把自己关在家里，不与别人接触的非正常人”的概念。这之后日本政府开始对动漫市场进行严厉的整肃，日本ACG界进入一段长达5年的迟缓发展期，直到1995年日本动画界迎来了第三次巅峰的代表作“EVA”（新世纪福音战士），才回到高速发展的轨道上来。

从上面的回顾中不难看到，“OTAKU”这个称号在日本真是经历过风风雨雨，当然这跟日本ACG产业的高度发达也不无关系。既然“OTAKU”只是一个称号，而且距离当初的宫崎勤事件

已经过去了很多年，日本的ACG产业也早已走入成熟期，“OTAKU”们却还是被主流社会的“精英”们看作是一群怪人，这里的原因又何在？



创造日本动漫产业第三次巅峰的《新世纪福音战士》

OTAKU生态圈

在《电车男》中，形形色色的网友们毫无疑问是这部片子的一大看点，不过不夸张地说，这些网友大多数都是“御宅族”。在剧情设定中，每个人因不同原因把自己封闭在房间里。例如有人是军事迷，便把自己的房间打扮成野战营地，从而整日乐在其中；有人曾经是篮球运动员，但是在受伤之后无法再走上赛场，便将自己关在屋里进行逃避，不与别人接触；有人是与妻子离异，落得只能在网上寻找寄托……但是他们中大多数都在鼓励电车男改变自己，努力去追求爱情的时候也找到了让自己重新振作的方法。而据说现实中的电车男在恋爱成功之后真的告别了“OTAKU”称号，与青山纱织小姐一起过上了正常人的生活。从这一点看来，该剧也是在暗示“御宅族”们最好脱离不健康的生活状态。不过，明显矛盾的是，在《电车男》里塑造的却是一群非常可爱的“御宅族”们，除了单纯、内向却在关键时刻不失勇气的电车男；还有热心善良而又团结的网友们，甚至包括电车男那两个傻乎乎的ACG OTAKU死党。让人不得不感叹，“OTAKU”们真是一个内心纯净透明的族群。尽管这帮家伙有时候会狂热地去收集性感的玩偶，以及对ACG中的女性角色和声优们显露出非同一般的痴迷，但实际上，他们在现实中见到女孩子时通常会紧张得连一个字都说不出来。当然，在你与他们交谈的时候千万要注意不要涉及到他们擅长的领域，否则这帮家伙很可能瞬间来个“华丽变身”。其侃侃而谈会令你目瞪口呆，也令你怀疑是否根本就不了解他们所说到的东西（在《电车男》中也有这样一段搞笑剧情，男主角居然忘我地在上司面前露了这么一手，令人啼笑皆非）。

说到OTAKU，就不能不提到日本东京的秋叶原。这个街区毫无疑问是ACG OTAKU们的天堂，无论你是一个怎样高度的痴迷者，你都几乎可以在这里买到你想要的任何ACG作品。在《电车男》的某一集中，身为高级白领、家境富裕的女主角青山小姐，跟着电车男一起去秋叶原购物。在这里她看到许多觉得难以理解的现象，例如为什么每个人都背着庞大沉重的背包在各家店里穿梭，以至于她问出了“为什么大家都背着这么大的包？他们要去哪里住宿过夜吗？”的傻问题，令电车男相当尴尬。实际上OTAKU们的背包里装满了大量采购的游戏、漫画、玩偶，有时还包括数码相机等工具，简直就是他们身体的一部分。于是，“秋叶原系”也成了一个专有名词。这里就简指那些在秋叶原出没的穿着老土、发型过时、表情木讷的OTAKU们的风格；而与之对应的则是“涩谷系”，代表了喜欢在涩谷出没的小资、时尚人群或者白领们的欣赏品位——当然，后者是明显鄙视前者的。相信看过《电车男》里男主角的两个OTAKU死党硬要在青山小姐面前假装“涩谷系”一幕的人，都会露出微笑吧。这两个家伙实在是装扮得不伦不类啊！


在日本的秋叶原，许多人一大早就去排队等待商店开门



在秋叶原看到的典型装扮

其实，中国的“OTAKU”与日本的相比是比较幸福的。随处可见的D版和方便的网络下载让中国的OTAKU如鱼得水，但这也让他们难以懂得珍惜。今天大家迷上这个游戏，明天更火的出来了，就一窝蜂地都转过去了，反正也花不了什么钱。长此以往，无论多经典的游戏或者动漫，都有人会先去挑毛病——没办法，因为实在是见识得太多了。然而日本的OTAKU却不一样，实际上他们根本不可能像中国的OTAKU这样轻易就可以看到、玩到这么多ACG作品。即便可以上网，也几乎很少有人会有下载的习惯和想法。以“电车男”为例，他每月的收入是20多万日元，但是一款游戏就可花掉数千日元，再加上在动漫和相关周边上的开销，他是不可能做到“博览”的。这也使得他们对买到的作品更加珍惜，更加用心去反复回味每一个游戏，每一首歌曲。从“专业痴迷”的程度上来看，中国的“OTAKU”望尘莫及。

在日本，“OTAKU”们与相关产业相互滋养着，形成了一个健全成长的产业环境；而在中国，玩家们更容易体验到那种随着年龄增长，当面对现实生活时，年少时的梦想逐渐远去的那种无力和痛心感，选择做个OTAKU便成了逃避，但这有时反而显得更加艰难。

OTAKU的延伸

前面提到，近年来在日本以外的国家和地区，许多年轻人都更加认可“OTAKU”是一个褒义词，并且以一个OTAKU为荣。原因何在？

不能不提到号称是日本“OTAKING”（御宅族之王）的冈田斗司夫所提出的



描述OTAKU们生活的热门动画《现视研》

"OTAKU进化论"。他认为"OTAKU"是由"Fan"（爱好者）进化为"Mania"（狂热者），再由"Mania"进化而来。冈田主张"OTAKU可以被称作是文化人的终极进化形态"，"不是每个人都能成为OTAKU的。一个普通Fan要进化成为OTAKU，必须得在时间、金钱与知性上，都付出天文等级的投资才能成功。"

以冈田的观点来看，Fan只是单纯地喜欢和欣赏某件事物，并对其有不同于一般人的了解；然后进化到Mania的阶段，基于热爱投入金钱、时间和精力来收集喜好事物的相关产品和情报；再之后才是OTAKU，他们会研究手上的情报，对喜好对象的由来和背后的知识都全方面掌握，最后还得开始延展出属于自己的论点，这才算进化完成。

冈田提出的这个论点，20世纪90年代在日本开始迅速传播蔓延。除了日本，还影响到欧美地区和中国台湾省的动漫游戏迷。可以说，这是自20世纪80年代日本宫崎勤事件后关于OTAKU概念的一次逆袭。也许有很多人被这样的说法给击中，自觉产生"进化"的想法，毕竟对于"Fan"和"Mania"来说，窥见了痴迷的最高境界，这是他们所乐于去尝试的。不过话说回来，一个直来直去的人，恐怕很难接受这样的论点。用中国话来说，干脆一句"玩精了"就解释完了，因为毕竟"OTAKU"终究还是存在于ACG等娱乐产品基础上的。如果你是一个物理学的"OTAKU"，那就不再是"OTAKU"了，人们都得尊称你为"物理学家"了。

用冈田的观点来看，《电车男》的男主角也不能算是一个"OTAKU"，因为他并没有厉害到研究起自己的ACG相关论点的程度，尽管全剧里所有人都在以"OTAKU"来称呼他。所以，冈田的观点尽管流传很广，但是并没有被所有人接受。很多人仍然认为，"OTAKU"是一个感性的概念。比如有个网友说，其实对OTAKU的定义不用下得太复杂，可以将其直接理解为一种异常的生存状态。当你执迷于某事物（不仅仅是"ACG"，也包括音乐、电影等），从而忽略了与社会正常关系的联系，突然发现自己与社会脱节，经常处理不好人际关系，尤其与异性缺乏沟通时，那你至少已经是一个准OTAKU了。举个例子，这段时间在国内就涌现出大批WoW的专有"OTAKU"。他们的生活中除了WoW似乎已经没有其他的东西；相比地球，他们更像是生活在艾泽拉斯。如果你不幸与一群这样的人同桌吃饭，我建议你最好早点换个位置，因为你很有可能从头到尾都听不懂他们说的任何一句话，自然你也插不进任何话语。

OTAKU的未来

笔者曾经与日本《FAMI通》杂志的顾问，同时也是一位"中国通"的中村彰宪教授讨论过"OTAKU"的问题。在问到时至今日，"OTAKU"在日本是否仍然是一个不被主流社会认同的群体时，中村教授说："也许日本主流社会的人真的会有一点看不起OTAKU，但是OTAKU们都有着固定的消费爱好和能力，他们真正是经济的推动者。"

即是说，在"OTAKU"的故乡日本，"OTAKU"们的地位开始有所改变，其主要原因来自于"经济价值"。在日本这样一个资本主义高度发达的国家，相关学者在调查研究后指出"OTAKU"的市场有着两兆日元以上的规模。而如果不是当初为"OTAKU"的定义有狭隘和偏颇之处，这个市场规模应该更大。

而在目前的日本，一些以"OTAKU"为主题的ACG作品开始大红大紫。除去前面提到的《电车男》，还有目前屡屡得奖的动漫作品《现视研》。它讲述的是一个热爱ACG，内心却不承认自己是"OTAKU"的高校一年级新生世原完士，在入校时加入了一个叫做"现代视觉文化研究会"的ACG爱好者协会。同时一个有着时尚美少年外形、骨子里却是一个ACG OTAKU的高坂真琴，和死追着他却极其讨厌动漫游戏的女友春日部关也加入了这个社团。世原完士在高坂和社友们的影响下慢慢改变着自己内心的不坦诚，一些爆笑却充满亲切温馨的故事开始了……尽管这部动画讲述的是主角们平凡的生活，切入的也是OTAKU这个特殊群体，但精彩的剧情却获得了许多不是OTAKU的人的喜爱。这与《电车男》颇为相似，尽管主角有着特殊的身份，但是浪漫的故事却是每个人都乐于看到的，而这些故事又反过来改变着一般人眼中对OTAKU的印象。此外，kuso（恶搞）了大量ACG作品的动画《安倍野桥魔法商店街》，也在ACG OTAKU中引起了一阵轰动。当然，这部拼接了大量经典桥段的动画在一般人看来无异于天书。



《魔兽世界》培养出了一群特殊的OTAKU

前文曾经提到，当一个人随着年龄变大，不得不承受来自生活和社会的压力时，就会慢慢忘掉自己最初的梦想。但是毫无疑问，"OTAKU"是一个将这个过程最大程度延缓的群体。他们单纯而相信梦想，活在自己的世界中——一些远比现实社会更加精彩的世界。而对"OTAKU"最为抵触的，也正是现实的社会。

社会改变着"OTAKU"，希望"OTAKU"也能改变社会。你是否愿意做一个"OTAKU"呢？

没有月亮的森林（下）

■北京 苍茫

圣金甲虫再次不耐烦地哼哼了几声，转身向别的方向走去。黑影跟在它身后，继续说：“我知道，你的耐心有限；老实说，我的耐心也有限……当然，我们不害怕圣熊德鲁伊，就是多只熊一起上也算不了什么。但是如果月亮井得以恢复，事情可就难办了。要尽快消灭精灵族，就得多想点办法……没有准确的道路，我们的部队在森林里也会迷路的。我可不愿意把时间浪费在找路上面……”

我看着这残忍的一幕，吓得冷汗直流，全身颤抖，缩成一团。幸好他们没有发现我和休娜，要不然……我心里不止一次地念叨：只要能回到城市，我只负责找援军；让我带路来月亮森林，说什么都是不干的。

一只手拍了拍我的肩膀。我抬头一看，休娜正蹲在我身边。她恢复了平静，拉着我重新上路。她那双美丽的眼睛里光芒闪烁，分明燃烧着熊熊怒火——休娜是如此的愤怒，而我却是如此的恐惧，难道这就是人类和精灵之间的差别吗？

“恐惧魔王法拉和圣甲虫安奎尔，这两个臭名昭著的不死族统领。要是月神艾拉涅斯的光辉还在，我们根本不会害怕他们。”休娜轻蔑地说。

我们来到了森林北部的边缘。休娜指着面前的一座小山，冷冷地对我说：“过了山就是人类的领土。你安全了，赶紧走吧，不要再回来了。”

我如获大赦一般对休娜说：“太感谢了。我会找到援军的，他们会给予精灵族很大的帮助。”

休娜直直地盯着我，目光里满是嘲讽和冷漠。“我对此不抱希望。胆怯的人类，你们的力量实在是太渺小了。你走吧。”我满脸惭愧，心里一阵震动，难道当时休娜不让我去窥视，是因为察觉到了我的胆怯和懦弱？我还想再说什么，休娜已经转身离去，几个跳跃之间，消失在树林深处。

我定下心神，赶紧走出了森林，向小山跑去。蓦地，森林里传出的歌声让我停住了脚步。那是休娜，她的声音变得凄惨而婉转，就像知更鸟临死前的鸣叫。

月亮井的水救活了平凡的人，平凡的人啊经历了地狱的磨难。他一旦拥有全部的勇气，圣洁的血啊会浇灌龟裂的土地。月之女祭司因井水而重生，乌云被驱散啊明月重现。平凡的人啊会插上翅膀，永远飞翔在森林的上空，保佑着月之女祭司……”

休娜的歌声婉转绵长，在我翻过了小山，到达了人类的领地后，似乎仍然能够听到。

眼前那座灰色的城市唤起了我失去的记忆。那里是我的家乡法兰德。而我，理查德，一名已经服役期满从军队退伍的士兵，作为雇佣兵保护商旅团队途经月亮森林，遭到了邪恶黑树妖的袭击。战斗中我的剑被击飞，盾牌被打破，从马背上摔了下来，于是不省人事。而我本来以为，雇佣我们只是为了防止山贼和强盗……

天亮了，却没有太阳，天上的阴云似乎没有消散的意思。阴云覆盖的范围，从月亮森林上空一直延伸到了我们的土地上。

出乎我的意料，在阳光圣殿里，伟大的法师塔莱安听了我的陈述后，并没有表现出预想中的反应。他冷漠地告诉我，不死族的大军已经逼近了月亮森林，就算现在能够集结神圣骑士团前往精灵族的领地，也来不及挽救那些高傲的精灵们。更重要的是，不死族在消灭了精灵族以后，下一个目标就是人类，所以神圣骑士团必须保存力量，不能消耗在无意义的事情上。

任凭我如何恳求，塔莱安始终不同意召集援军。他的唯一理由就是：神圣

骑士团的存在是为了保卫人类的领土，而不是为了拯救一个已经命中注定要灭亡的种族。

"伟大的塔莱安，难道你就忍心袖手旁观吗？神教导我们要宽恕、仁慈，要施恩于人，而不是现在你所说的……"

"住嘴！你这个不知天高地厚的家伙，竟敢藐视伟大的大法师？就算同是神的信徒，他离神的距离也比你这个愚昧的平民要近得多！立刻离开阳光圣殿，不要逼我们把你赶走！"阳光圣殿里的护殿武士和多名法师争相开口，对我粗声大气地喝斥起来。大法师塔莱安仍然是一副倨傲、神圣、高贵而不可接近的神态，可在我的眼里，他已经不值得尊敬了。

我怏怏不乐地离开了阳光圣殿，回到了家里。路上，欢声笑语的人们和森林里愁眉苦脸的精灵们形成了鲜明的对比。我能够再次回到这里，那是托一名女猎手的善良援救。那戴着面具的脸上，只露出了一双美丽的眼睛；她头上戴有白玉色的发卡，柔润的光亮不仅照亮了我的双眼，也深深映进了我的心里。

我打开床边的柜子，从里面拿出一把金光闪耀的短剑。那是我成为一名合格的士兵之后，皇家骑士协会授予我的。这是一名真正的军人应获的荣誉，也象征着得到承认和尊敬。不可否认，我真的很害怕，在恐惧魔王和圣甲虫面前，我确实很弱小，但这并不能成为忘恩负义的理由。我就要失去我的信誉了吗？不，不是这样的。怯懦可以成为退缩的理由，但怯懦并不能说服我背弃承诺。我深知如果再次回到月亮森林，葬送自己的生命可以说是铁一般的事实。但我应该回去，因为我答应要为精灵族带来援军，即使只有我一个人。

我变卖了所有家产，包括我的旧盔甲，骑着买来的马翻过小山，再次来到月亮森林。

从远处看，森林美丽的黛色已经变成了诡异的墨绿色，牲口在森林外来回逡巡，就是不敢进入森林。不能再等了，我拔出短剑，下马徒步行走。森林的地面已经变了，变成了冷而硬的死灰色。地表的植被全部枯死，林子里四处散发着说不出的恶臭；随处可见折断的弓、镶嵌在树上的镰镖、倒下的树木和被杀死的精灵女猎手的尸体，偶尔有零星的巨熊或者巨鹰的尸体。在他们的旁边，是许多肮脏的不死族骷髅兵、食尸鬼和憎恶的尸骸。看来不死族每前进一步，都要付出巨大的代价。森林里偶尔能看到一点一点的亮光漫无目的地漂浮——那是战死的精灵族战士的灵魂，他们仍然割舍不下这片土地。

"希望你们能够保佑我，保佑精灵族人……"

凭着记忆，我哆嗦着爬上了大树，沿着休娜带领我走过的路快速前进。在我的感觉中，离精灵族的村子是越来越近，腐臭的味道也越来越浓。从树上看下去，地面铺满了尸骸，让我感到恶心。我的心跳得越来越快，越来越害怕，并且犹豫不前。有一阵子，我甚至想转身逃离这个噩梦一般的地方，有多远跑多远。精灵族的毁灭跟我有什么关系？我是个过客，仅此而已。

然而许下的诺言使我继续前进。我的双腿颤抖得非常厉害，很多时候连行走都很困难，不得不跪在树干上爬行。我一再告诫自己：胆怯并不能成为退缩的理由。

树干上的尸骸很少，看来这条捷径并没有被不死族发现——路上发生的零星战斗说明了这一点。我想精灵村庄应该没有沦陷，而对于路的记忆也还是正确的，至少怯懦的人类有一个好的脑袋可以安慰自己。身体已经十分疲惫，汗水湿透了粗棉布做的衣服。我开始庆幸自己没有穿盔甲，要不现在早就累死了。

转转折折之间，眼前出现了一棵熟悉的参天大树。树干的底部有个很大的洞，那是精灵村庄的入口。四下里静悄悄的，村庄似乎在沉睡。我心里反而一阵高兴，因为这短暂的宁静告诉我，至少现在村庄还是安全的。

穿过大树洞，我小跑着进入了村庄。村庄里竟然空无一人，我甚至以为自己的眼睛受到了欺骗——夜晚，森林里的精灵族战士会隐身，这是以前听游历四方的老人们说的。我停住了脚步，四处张望。是的，一个精灵都没有。他们都去了哪里？难道……整个村庄已经遭到了灭顶之灾？不会的，绝对不会的，我的速度肯定比不死族要快得多！

"休娜，我来了！我没有背弃诺言。"恐惧促使我不顾一切，声嘶力竭地大喊着。

耳朵里响起了连绵不绝的"嗖嗖"声，四五支锋利的箭矢从黑暗中疾射而出，撕裂了空气，刺穿了我的四肢和右胸。冲击力使我不由自主地后退，一下子靠在老树的树干上。确切地说，是箭矢的冲击将我钉在了老树上。嘴里一咸，一口鲜血喷了出来，洒在地上。

"休娜……"我的声音一下子变得微弱了。一个熟悉的身影从夜色中闪出，猛然顿了一下，向我跑来。

"人类……你为什么要回来？"休娜在我面前停住了脚步。她的声音在颤抖，手里还拿着弓。看来，刚才有一支箭矢是从她的弓里射出来的。我努力地要做出一个笑脸，想说话。突然一口血涌上喉头，又喷了出来。老树的树根上，休娜的身上、面具上，地面上，到处都是零零落落的鲜红色。

"人类……这场战争和你没有关系，你为什么要回来？"休娜的声音失去了往日的古朴和婉转，但依旧低沉。

我想说些什么，但是没有说出来。四肢和胸口传来的疼痛差点让我晕过去。休娜的身后，不少精灵族战士和德鲁伊大师从夜幕里走出，聚集到我和她的身边。

休娜突然转身抓住一位德鲁伊大师，大声说着精灵族语。德鲁伊大师面有难色地摇头，很虚弱地和休娜争辩。休娜又抓住另一位德鲁伊大师，声音越发高亢。不少女精灵都走过来，劝说休娜。休娜好像没有听见一般，拉扯着德鲁伊大师，就是不放手。

一阵巨大的震动突然在我的背后发生，面前的精灵们纷纷跌倒。休娜坐在地上，仰头看着我的上方，眼睛中放射出光芒。精灵们纷纷翻身跪倒，向着我身后的什么东西膜拜。

一个苍老的声音在我的耳中回荡，"我已经沉睡了数万年了……懦

弱的贤者，是你圣洁的鲜血唤醒了我吗？请告诉我你的要求……"

精灵们高举双手，欢呼声此起彼伏，"远古之树，伟大的远古之树！你终于从沉睡中醒来了，我们有救了！"

我费力地低头看了看，地上的树干变成了脚的形状；那棵参天古树竟然拔地而起，站在了村庄的入口处。粗大的树枝绞缠合并为孔武有力的手臂，仿佛可以击碎任何来犯之敌。

苍老的声音继续说道："啊……我感到了腐朽和邪恶的气息……不死族的亡灵小丑们正在逼近……让我们万众一心，将入侵者赶出月亮森林……懦弱的贤者，你唤醒了我，请告诉我你的要求……"

我记起了休娜吟唱的歌句："月亮井的水救活了平凡的人，平凡的人啊经历了地狱的磨难。他一旦拥有全部的勇气，圣洁的血啊会浇灌龟裂的土地。月之女祭司因井水而重生，乌云被驱散啊明月重现。平凡的人啊会插上翅膀，永远飞翔在森林的上空，保佑着月之女祭司……"如果我的死能够拯救整个精灵族，那么，为什么我不去做呢？早在黑树妖袭击商队的时候，我就应该死了——怯懦使我偷生。而我最终选择了战胜怯懦——如果真的要以生命进行交换，我决不后悔。

从我嘴里、身上喷射出的血滴到了树根上。再看看地面，鲜血喷溅过的地方，竟然长出了嫩绿的幼芽。幼芽不断茁壮变大，逐渐长成巨大的人形树木。精灵们看着这奇异的现象，纷纷后退。随着一名女猎手惊喜地喊出"战争古树"，一向沉默质朴的精灵们脸上终于绽放出欢笑。

这时我感觉身体快要被疼痛撕裂了，我费力地喊道："休娜……"

休娜急忙跑到我身边，问我："你感觉怎么样？我帮你包扎……"

我吸了一口气，艰难地说："把我……送到月亮井那里……快……"胸口一阵剧痛，又一大口血从嘴里喷涌而出，把休娜的面具和身体染得鲜红；还有那洁白的发卡，现在也是深红色的。

精灵们如梦初醒，从树干里撬出箭头，把我放在网床上。休娜蹲下身，要拔我身上的箭。我喘着气，摇摇头，说："到……到月亮井那里……要不……就来不及了……"

村落外隐隐约约传来了呐喊声，不少精灵遍体鳞伤，退回到村子里。德古长老开始吟唱治疗法术，我也感觉舒服了一些。但是精灵人数太多，恢复的速度十分缓慢。

几名女猎手用网床抬着我，向村落深处走去。休娜拾起了地上的短剑，跟随在我身边。我身上的血一直在流，滴到了地面。血滴到的地方再也没有发生变化。

我看见了，在一处高地上，有一口用巨石砌成的井。休娜和女猎手把我放在井边，我扭头看看井里，一滴水都没有，已经干涸了。

我对休娜说："休娜……用短剑……刺进我的胸膛……我的血可以……让月亮井……重新复活……"

休娜迟疑着，对我说："善良的人类……有这个必要吗……"

"只有消除……我的怯懦……才能……没有……没有时间了，赶快……"我无力再说下去了。万能的神灵啊，请你拯救月亮森林和她的子民吧。

休娜的双手握着短剑，身体不住地颤抖着。猛然，她发出一声凄厉的惨叫，将短剑送入了我的胸膛。鲜血喷出，流进井里。整个井口被喷薄而出的耀眼蓝光淹没了。蓝光直冲天际，就像怒吼的飓风，吹散了厚厚的乌云。一轮满月悬挂在森林上方，柔和的光芒好像流淌的乳汁，浸润了整个大地。井水溢出了井口，欢快地奔腾着，涓涓细流闪烁着星星一般的光芒。无比的兴奋感让我忘却了疼痛，是的，月亮井复活了。

休娜跪倒在我的身边，她摘下了面具。一张木讷而美丽的女性脸庞，五官仿佛木雕一般生硬刻板，然而现在却剧烈地扭曲着，充满深深的忏悔。我清醒时用尽全力说了最后一句话："休娜……请你……请你以神圣的月之女祭司的……名义，宽恕一个懦弱的……懦弱的人类……还有……告诉……远古之树……请……请它驱逐邪恶……"

朦胧之中，我看到无数食尸鬼、石像鬼、憎恶和绞肉车组成的不死族军队蜂拥而至，却被战争古树和远古之树强有力的拍击撕得粉碎。一个白色的幽灵，从森林深处快速奔向月亮井，温顺地在休娜脚边卧下——那是一头白色的猛虎。

休娜整个身躯沐浴在白得发蓝的光芒之中，手里的弓箭银光流转。她又戴上了面具，披散着头发，一只脚踏在白虎的背上，嘴里不停地吟唱着咒语。随着吟唱时间的不断延长，无数绚丽的巨大流星从天而降，准确地砸向已经锁定的目标。村子里，鲜血洒过的地方，土地发生了变形，一个个石巨人站了起来，挥舞着巨大的树干。沐浴在月亮光芒下的精灵们纷纷产生了变化，有的变成了巨熊，咆哮着扑向敌人；有的披上了猛禽羽毛织成的铠甲，指挥龙卷风将亡灵们吹上天空，落地时被摔得支离破碎……德古长老也化身成强大的丛林守护者，用满带尖刺的荆棘缠住了圣甲虫安奎尔；七八头熊正举起威力无比的熊掌，冷冷地向他拍去。恐惧魔王法拉身上早已钉满了箭簇，活像一只刺猬。森林在月亮井水的浇灌下也恢复了生气；无数树人用自己有力的须根缠绕着绞肉车，直到它们被粉碎。森林上空，不死族的破坏者盘旋飞舞，冲击着地上的精灵族战士。而不少庞然大物扇着翅膀，从远方迅速接近——那是双头的精灵龙奇美拉。它们从口里吐出闪电，准确地击中了破坏者……

战争看来就要结束了。我轻飘飘地越升越高，似乎身上长了翅膀，离开了森林……（完）





"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《地牢围攻II》《神鬼寓言——失落之章》

《侠盗猎车手——圣安地列斯》几个较难任务的过法心得

■浙江 神的领域

任务10.Home Invasion

这关其实并不算很难，只要注意快走和慢走的配合。快走一会儿，再按住Alt慢走一会儿，待噪声条减弱后再放开Alt快走，如此反复，这样可有效地节约时间。另外，注意上2楼后要全用慢走，因为稍有动静就会把那老头吵醒。

任务12.Robbing Uncle Sam

这关也并不是很难，在叉货物的同时如有敌人攻击Ryder，建议马上冲出去干掉他们。因为Ryder实在太脆弱了，挨几枪就挂，所以个人英雄主义者就自求多福吧！

任务15.Wrong side of the tracks

这关有难度。关键是驾驶技术，重要的是对面来的火车，建议尽量往右躲，不要躲在两车中间，不然会被夹死。另外还要注意火车的速度是时快时慢的，不要盲目加油门。

任务21.House Party

比较简单，躲在车子后面能防止误伤，另外最好用SMG，再就是要爆头了。

任务33.Local Liquor Store

这关难度比较高，一是车太慢，二是对方分散行动。建议在游戏安装目录\Data\handling里面修改查找到QUADBIKE，把它的第一项，也就是重量改为0.X（后面别忘了改回来），自己再找另一辆车去追，很简单就追上了。

任务38.Wu Zi Mu

纯技巧任务，主要是飙车。不过想赢有两点要注意：一是尽量在第一个弯道就保持领先，因为如让对手领先，他们会堵你；二是在某个需要飞跃的地方不要飞跃，因为成功率很小，建议从旁边绕过去。

任务47.Mike Toreno

这关最主要的问题是时间不够，所以节约时间的好方法就是在到达一个地点时不要冲到最里面，因为走到附近就会确认该地点是否正确，如果不对就免去了倒车的时间。另外在确定时也不要闲着，要一直开，说不定你开的方向就是对的呢。

任务50.Lure

这关要先消灭追来的摩托车手，注意每过一个转向点就会有两辆摩托车来追你，这时就要停下来，把他们干掉（注意不要下车），这样过关就不在话下了。另外还要注意不要翻车，所以车速不宜过快。

任务54.Supply Lines

很难的任务，建议不要用俯冲射击，尽量在地上打游击战，而且一定要一次成功，不然就读档吧。

任务60.Toreno's Last Flight

建议在直升机飞走后往回骑上门口的那辆摩托车，然后飞速狂飙，等追到直升机下方时它会低飞朝你射击，这时迅速跳车，抄起火箭筒……

以上是这代GTA中前期几个新手较困难完成的任务，后期当然也有难度较高的任务，但基本上都能如法炮制，有了前面的经验应付下来不成问题，故在这里不再赘述。

FIFA 2005菜菜定位球心得

■天津 寻夜苍茫者

FIFA 2005是FIFA系列最新作，也是FIFA系列近两年难得的佳作。小弟不才，最近才将教练模式下的所有联赛冠军收入囊中，总结几点定位球心得特此与各位大侠分享。定位球分为3种：角球、任意球、点球。由于点球在比赛当中较少出现（除总决赛中的点球大战），只在此讲解前两种定位球。由于FIFA 2005中守门员被设定过强，一般的头球都会被其扑出，比较不容易新手掌握，所以以下战术都是以射门为主的简便战术。

角球心得：发角球的战术有远门柱附近、近门柱附近、自定义3种，无论你在左路还是右路罚球，都建议大家选择第二项（In Swinging Near Post），选择之后就要在1、2、3这3个进攻点中选择其一。我会选进攻点3，因为这个点可在摆脱防守队员之后直接面对守门员，然后大力射门，这样即使足球被扑到的话也会弹出界外再获得一次角球机会。不过在左路罚球时会比较特殊，因为足球会被在球门中央的我方队员拿到，此时如果转身射门肯定会被对方守门员扑到，这时只要将球传给埋伏在禁区外的我方球员，然后让其对着球门方向大力施射（1/2～2/3力度条），几乎百射百进，即使被门将顽强地扑了出去，还可让前锋再次补射，无论是电脑还是玩家都会措手不及，进而失分。

任意球心得：任意球就比较简单了，无论在哪个方位、哪种发球方法都要选第一项直接射门。皮球目标是球门的左上或右上角，要选择守门员的远角，球的旋转方向任意，不过一定不要太靠边，否则会因旋转过度而滑门偏出。此方法用中国队进攻意大利队都可奏效，可以说是百发百中。

练习心得：学会方法之后要加以练习才能运用自如，建议大家用练习模式练准头。在练习时选择意大利、德国、西班牙作为防守一方，因为其后卫线实力很强，并且他们的门将水准也是全游戏最高的。如果觉得实力对方不够还可在创造球员选项中创造一名无敌门将，让其陪练效果更加。

亡灵VS暗夜的肉盾战术

■天津 Dep

开局：与传统的天地鬼一样，DK出来后立即去练级，也可去压制，但如果你的微操不是很好，这是很冒险的做法，因为这个战术要保证食尸鬼的数量。我们要做的是，尽量不要在级别上与对方相差太远。这个时期对方应该不敢与你硬碰硬，如果他够胆来挑衅，食尸鬼的部队也决不输给他。

中期：2级本升好后，有3件事要做：召唤恐惧魔王（DL）、造诅咒神庙、升3级本。而这时DK应该还在练级，此时应常用骷髅或幻像侦查对方是否有分矿。如果有，优先攻击矿而不是大本营，因为对方有足够时间来回援。而此时对方95%会召唤熊猫为第二英雄，此时逃为上策，因为熊猫的酒雾+喷火实在够霸道。恐惧魔王出来后也要尽快提升级别，技能优先睡眠。诅咒神庙造好后升级女妖，然后开始造女妖，造好后可留在家里，因为她们对练级实在没什么用。中期很快就会过去，此时暗夜那边因看不到石像鬼应该会怀疑你是否在用双光环战术，从而转型出奇美拉或熊。这个时期如果没有绝对优势应该避免与对方正面接触，而如果对方强攻你大本，双光环的食尸鬼绝对不输给远程部队，即使是女猎手也不怕。

后期：在升3级本的过程中别忘了造一个屠宰场。3级本完工后开始出憎恶，女妖和憎恶均维持在4～5个就够，在狂狗升完后，就可去找对方了。交战时，对方如果是传统的对付天地鬼的组合，是无法与这个有4～5个憎恶的阵容抗衡的，如果是熊鹿，不怕和它正面对抗。这时要看女妖是否是大师级，如果不是，有双光环的食尸鬼加憎恶绝对比他顶的时间长。如果对方有奇美拉，双英雄应该都配有腐球，这要取决于你之前的侦查，对方的战术你应该有个大致的了解。总之，无论对方是什么组合都要注意以下几点。

1.交战前每个兵都套上反魔外壳，主要是对付奇美拉和熊猫的喷火，女妖自己也要套上，因为对方看到这样的组合，很可能先攻击女妖。

2.恐惧魔王要对熊猫不停地睡眠，无论什么战术，熊猫对不死族都是一大威胁，而由于其是力量英雄，又不容易被杀死，只能尽可能限制其作用。

这个战术的的特点在于肉盾作用的发挥，在每场局部交火或大规模交火中不吃亏，从而在后期压制对方。由于后期你的部队很耐打，这个战术对微操的要求不是很大，而女妖的诅咒进一步延长了你部队的“耐久度”。

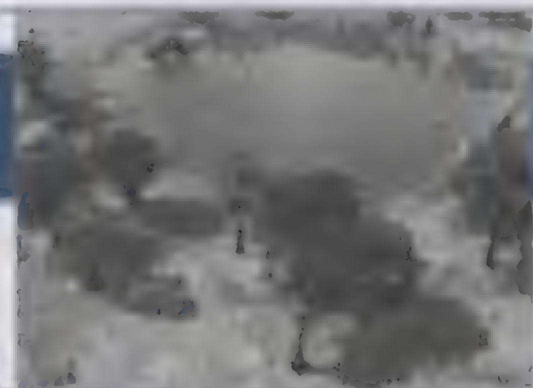
本文截稿前的凌晨，期待已久的《美少女梦工场4》问世，欣喜若狂；FIFA 2006和《帝国时代III》两款大作的Demo先后释出，热潮迭起；《模拟人生2——夜生活》发布。显然，如果有一款游戏能够打破《模拟人生》资料片数量纪录的，那就是《模拟人生2》了……

■游侠补丁网 水寒

《帝国时代III》Demo版简体中文汉化包最终版
(Age of EmpiresIII)



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/aoe3democn.rar
使用方法：将压缩包内的Data文件夹覆盖到游戏安装目录，建议覆盖前备份原Stringtable.xml文件。
补丁效果：完美汉化所有游戏内容。（感谢游侠网友007、jackyjy、robin1214、chenyiheng、capf制作）



《帝国时代III》Demo版多人对战MOD精华集
(Age of EmpiresIII)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/aow3dmod.rar
使用方法：详见压缩包内各精华MOD的具体说明文件。
补丁效果：包括2v2、4v4和多人对战MOD。（感谢游侠网友jackyjy、webcy制作）

《模拟人生2——夜生活》补丁
(The Sims 2: Nightlife)



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/sims2ep2mcd.zip
使用方法：较繁琐，详见压缩包内说明文件。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。（感谢游侠版主poseden独家制作）



《模拟人生2——夜生活》简、繁体中文版汉化补丁
(The Sims 2: Nightlife)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Nightlifecn.zip
使用方法：执行压缩包内相应的.reg文件，导入注册表键值即可。
补丁效果：可将任意语言版本游戏转换为简、繁体中文版。（感谢游侠版主ycee制作）

《神鬼寓言》完美补丁
(Fable The Lost Chapters)



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Fablecd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《冰球2006》补丁
(NHL2006)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/NHL06cd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《地球2160》最终完美补丁
(Earth 2160)



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Earth2160cd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



FIFA 2006 Demo版游戏模式配置修改器

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/FIFA06de.zip
使用方法：直接执行补丁，安装到游戏所在目录即可。
补丁效果：可修改分辨率、窗口模式、换人数、镜头角度、游戏难度和雷达类型等。

《神鬼寓言——失落之章》经验值秘技
Fable The Lost Chapters

游戏一开始，玩家会在英雄公会受训。当英雄变成少年后，玩家将通过混战、技巧、精神力3个测试。一旦玩家通过所有测试，梅兹会主动测试玩家。

首先，梅兹会要求你使用对他的混战攻击。只需拉起你的长弓从远距离瞄准并攻击他，他会受到损伤但不会死，当然玩家也不会因为这些行为而被惩罚。通过这些动作将可在15分钟内获得5000点技巧经验值。

提示：

混战测试可用长弓，得到技巧经验值；技巧测试可用剑砍梅兹（但一定要绕到他后面，然后狂砍。如果玩家在梅兹前面使用重砍，会被梅兹使用力荡弹走），会得到大量的力量经验值；至于精神力测试就用闪电术好了，因为玩家在初期魔力很少，也没有补魔力的物品，使用闪电术可以有效地增长精神力经验值。

《神话时代》秘技
Age of Mythology

在游戏中，按回车后输入以下密码：

ATM OF EREBUS1000：得到1000黄金
TROJAN HORSE FOR SALE1000：得到1000木头
JUNK FOOD NIGHT1000：得到1000食物
MOUNT OLYMPUS：恩惠全满
LAY OF THE LAND：地图全开
UNCERTAINTY AND DOUBT：隐藏地图
THRILL OF VICTORY：取得胜利
L33T SUPA H4X0R：快速建造
DIVINE INTERVENTION：神力全开
PANDORAS BOX：得到一些随机的神力
WRATH OF THE GODS：得到最强的4神力
GOATUNHEIM：得到一个使敌人变成羊的神力
FEAR THE FORAGE：得到一个使树木变成士兵的神力
BAWK BAWK BOOM：得到一个母鸡流星的神力
I WANT TEH MONKEYS!!!!!：得到猴子
WUV WOO：得到一个会飞的紫色河马
TINES OF POWER：得到一个刀叉男孩
O CANADA：得到一只巨熊
ISIS HEAR MY PLEA：得到一队英雄
CONSIDER THE INTERNET：单位移动速度减慢
SET ASCENDANT：显示地图上所有的动物
IN DARKEST NIGHT：变成晚上
RED TIDE：水变成红色
CHANNEL SURFING：允许你的单位在水上行走

《神鬼寓言——失落之章》省钱妙法
Fable The Lost Chapters

1.不用花钱而得到通行证：

不是去跟赌徒赌，只要直接杀掉那个卖强盗证的人就可以得到啦。

2.不用花钱请刺客帮忙而开启大门：

也许你会发现在双刃菁英营地里有两个女人被困在铁牢里，只要小心地把看守人质的那个人杀掉就会得到解救人质的钥匙了。人质跑了，所有的强盗都会追出去，这样大门也就向你大开啦。

《神鬼寓言——失落之章》钥匙秘技
Fable The Lost Chapters

决斗场附近15把银钥匙的取得地点：

1.Lookout Point：出英雄学院大门，在十字路口处砍掉荆棘可见到宝箱，打开即可得到

2.Bowerstone South：服装店二楼阳台

3.Fisher Creek：得到鱼杆后在这里的码头钓到

4.Guild Woods：学校后面打虫子地点附近的池塘里可钓到

5.Greatwood Lake：在断桥处可以很明显看得到

6.Orchard Farm：最里面的码头钓到

7.Rose Cottage：老婆婆房子旁的花型圆圈里挖到（记得先买铲子）

8.Hobbe Cave：救小孩处有个蘑菇围成的小圆圈，在最深处可挖到

9.Darkwood Lake：会看到一块亮亮、尖尖，能调查的石头，在其顶部有一个小洞，用力射支箭进去可得到

10.Ancient Cullis：在西面的桥上钓到（在水塘里）

11.Grey House：人面墙的旁边钓到

12.Oakvale(cemetary area)：在做“帮鬼挖宝藏给他老婆”的任务完成后，到当地的墓园里，在一个雕像的后面可挖到

13.Twinblade's Camp：南部会发现一个宝箱和两个木桶在一起的地方，在这里可挖到

14.Witchwood Stones：在人面门旁边的水池里可钓到

15.Witchwood Lake：在红色恶魔雕像底部可挖到

新浪、大众软件联合讨论征集活动第十七期

新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）参与讨论，期待您的意见。

虚拟世界真情谊

虚拟世界，真实友情建立在游戏中的虚拟世界，由于网络游戏而越发真实：组队、挑选职业、买卖、结婚……有人说在这个世界里可以为所欲为，因而暴露出许多人情的阴暗面；也有人说游戏如人生，一样需要坦荡和真诚。在组队打怪的时候，在新人技能与装备都极弱的时候，在开小号练级的时候……你有没有遇到过热情伸出援助的手，有没有肝胆相照从网上延续到现实中的朋友？有没有感动你心灵的故事，让我们体会人情的温暖、友谊的可贵？把这些宝贵的记忆珍藏，讲给我们听吧，让我们分享，并将这种美好传递给其他人。（本期讨论为《大众软件》晶合后院专辑，新浪游戏频道讨论专辑见下期）

网友发言

晶合后院 秋水夕阳

早先玩MU的时候，自己装备被盗。战盟里一位比自己级别略低的战士把全身装备借给我，说自己暂时不玩。几天后我的ID被同学用外挂玩封掉，朋友什么都没说。我们一起冲新区，现在玩WoW的时候，12级在黑海岸遇到一个11级的猎人，帮他抓宠物。现在我52，她56，基本上只要都在线就会在一起，互相放弃紫装若干，蓝装无数。

总体来说，WoW给我感觉很好。我是牧师，遇到路过的人一般会随手贴个BUFF过去；而对方如果是法师、小德、骑士等也往往会贴他们自己能给我的BUFF，经常一身BUFFSOLO。从网络游戏里延伸到现实的朋友，后院中的N多，某浅、某文、某风、某毛、某某……所以道具总是取之不尽，用之不竭……

晶合后院 空心竹

在《魔力宝贝》4区牧羊，我有幸认识了“羊”，她总是在我遇到困难的时候帮助我。三转打双王，我曾经在银行门口叫过一下午，依旧没有人来帮我。当她知道之后，义无返顾地陪着我杀掉了双王。前段时间的暑期任务，我们也一起“刷”了好多次。可是我每次得到的东西都很烂，“羊”和“肉肉”得知之后，慷慨地把他们得到的神器送给了我……我真的很感动，有什么自己能帮上忙的也会尽力去做，哪怕牺牲也在所不惜。我相信，虚拟世界里的确有真的情谊。

晶合后院 浅色回忆

还记得在北郡的时候“幻想”陪我一起杀“公主”；还记得第一次进暴风，连银行都不知道在什么地方的时候，“秋水”和“文文”扔了一背包的装备给我。

还记得有一个萍水相逢的“74”带着我做了3个小时的任务；还记得我卡在船上，让我的其他队员白白等了30分钟也没有一句怨言，最后还找了“术士”拉我。有无数人帮我开过门，有无数人帮我拉过人；擦肩而过的路人以韧和祝福互相问好；团队中怪物暴动时以生命掩护队友，暴出来的极品紫装却微笑着点了放弃，又或者一同望着碧色的海水。海浪拍岸，明月西斜，我们永远是朋友。

晶合后院 太岁

不知还有没有人记得《万王之王》这个游戏，很老的了，它是国内自主设计运营的图形网游。从2000年8月开始，我们是它的第一批玩家，也可说是中国网游的开拓者。在那个年代的网游里，并不像今天这样充满了骗子、代练、金钱交易等丑恶现象，人们追求的是一种纯粹的娱乐。也正是因为这种透明的心态，使得玩家能够真正地去用心交流。游戏已经成了我们生命中的一部分，对待游戏中的朋友就像对待现实中的朋友一样真诚，也正是因为“KOK”让我结识了更多的好兄弟。想当年我是高二学生，大家也都是毛头小伙子。5年过去了，前不久一个兄弟结婚，这才让我感觉到时光飞逝……不说了，有些伤感。

晶合后院 婉如清扬

我原来在《大话西游2》里玩了很长一段时间。当时我在四川专区，小小一个“女魔”，我跟我们帮的帮主感情很好，他的ID是老筝。时间长了,大家感情很好，还见过面，后来还一起去了别的新区玩。因为工作的原因，我和他都退出了这个游戏，不过我们仍然是好朋友，经常在QQ里聊天，偶尔也相互打一下电话。我有个很好的朋友，她在《传奇》里找了一个老公。后来感情越来越好，发展到现实里来了，虽然经常吵吵闹闹，不过已经到了谈婚论嫁的阶段了。网络是现实世界的延伸，有真情也有虚谊，只能说我对得起自己且尽量对得起别人，开心就好。

晶合后院 剑客倚天

WoW里部落和联盟之间似乎一直被人描述成水火不相容，可是在我的WoW生涯里，不止一次得到过联盟玩家的帮助（我是部落法师）。还记得血色教堂门口被精英怪纠缠时，一个58级人族女战士替我清理了身边的大批敌人；还记得在荆棘谷被大群血顶氏族围攻时，又是一个41级侏儒法师及时给予我帮助……尽管语言不通（当然，动作还是可看到的），我都对他们报以最真诚的感谢。因为这样许许多多点点滴滴的经历，现在见到低等级玩家苦战无援时，无论他是部落还是联盟玩家，我都会义无反顾地伸出援手。帮助身边受困玩家难道不也是一种快乐吗？尽管属于不同阵营，但是只有看到对方陷之死地而无生还时才是快乐的吗？在这里，我对给予我帮助的玩家表示感谢，尤其是联盟玩家，尽管我们无法成为朋友并肩作战！还请部落玩家理解，不要劈我，我还是你们忠实的伙伴！

（以上发言为网友个人意见，不代表新浪与本刊观点。）

TOP TEN投票的理由

“新浪点点通”非常好用，可以在线看书也可以浏览网页，是个不错的软件，但浏览网页时会有广告弹出，希望加强对广告的拦截！ (210.83.254.142)

“千千静听”是个很不错的音乐播放器，能支持边听歌边下载歌词着。 (222.65.51.53)

“卡巴斯基”，好用极了，不愧为俄罗斯第一杀毒软件。 (61.183.93.235)

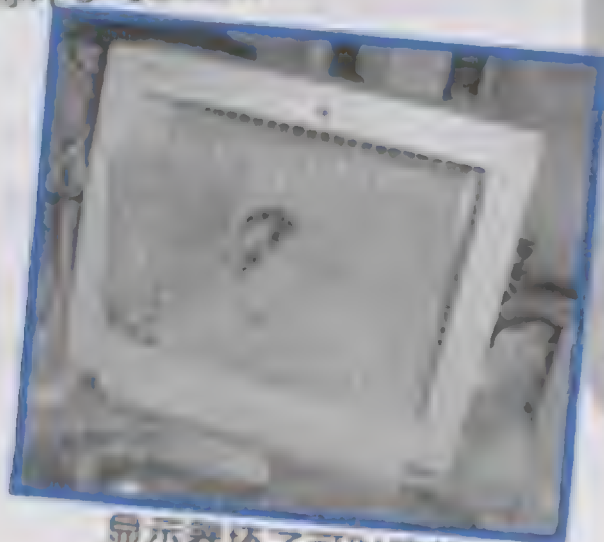
怎么没有“暴风影音”和“BitComet”？这两款软件可是非常不错的。 (221.230.101.97)


CPU_坏了可以这样


光驱坏了可以这样


机箱坏了可以这样


鼠标坏了可以这样


显示器坏了可以这样

游戏趣事后续篇

林晓：聊天室中的游戏趣事，引起很多朋友的共鸣。这不，我又收到了一些有趣的故事。你有什么故事可以拿出来大家分享吗？

晶合后院 天一怒

前两天冲WoW的5区，见一暗夜猎人，ID是“就不给”，他宠物的名字叫“给点吃的吧”，一人一兽站一起巨搞笑。

晶合后院 P舞

当初和同学玩UO。刚进游戏，见一人裸体从身边疾驰而过。同学说：这人一定是高手。问：何以见得？同学煞有介事地回答：已经不需要盔甲保护了，还不是高手么？后来“裸奔的都是高手”成了我们玩UO时最流行的一句话。

最初UO都是英文界面，加上其中很多专有名词，使得我们这些E文本来就不怎么样的甚感吃力。于是文曲星便成了那会玩UO的标准配置。不过有个同学例外，原因是他GF是外语系的。他每次玩游戏都把GF带上，众人戏称其“活词典”。

《无冬之夜》刚出的那会，由于巨大的词汇量，我们都稍作尝试就放弃了。有位同学则不然，为了能玩这个游戏，他特地安装了翻译软件，动用了2本词典，边玩边做笔记翻译。游戏翻版的时候笔记居然记了足足有两大本。这位同学英语考试之前从来没及过格，但在当年的四级考试中居然只差了几分。现在想起来都感慨啊！

记得一次去网吧包夜，老板向我们介绍了一款刚出的冒险解谜游戏《恶灵》，说是恐怖游戏，很好玩的。朋友首先尝试。半夜的时候，朋友突然问我：“上厕所吗？我们一起去。”而厕所距我们只有几步之遥……

后来一个下午的时候，在网吧玩这个游戏。还是那位朋友，玩得特别投入时，居然被吓得从座位上跳起来尖叫，惹得一个网吧的人都盯着他看。

经历了这两次后，那位朋友说：“除非在我背上纹部《金刚经》，要不坚决不玩了！”

没过多久，我们去那家网吧玩的时候，发现电脑上的《恶灵》没了，便问老板。老板说：“这个游戏么？霉人的啊！”原来有天早上他正在玩的时候，眼看快翻版了，结果打了哈欠，下巴脱臼。于是一怒之下，就把这个游戏给删了……

到后来玩“星际”，无聊的时候都喜欢欺负电脑玩。欺负多了渐渐发现电脑似乎有了学习能力，往往能克隆些我们曾经用过的战术。

一次朋友不知从哪听说原子弹扔水里可以炸出一河怪，还在自己的电脑上作了尝试，结果水怪自然是没炸出来。后来我们联网欺负电脑玩，玩到后期，突然听到原子弹的警报，遂急忙寻找，无果。正紧张中，猛听一声巨响，电脑的原子弹居然不偏不倚地落在朋友基地外不远的河里，大家顿时哑言无语。

虫虫的秘密

■晶合实验室 小虫

现在，终于可以透露一个小秘密了。天天摸新硬件的小虫竟然在2005年6月以前在宿舍一直用56k Modem拨号上网，说来惭愧呵。事情是这样：小虫5月份买了房子，为了方便装修，从杂志社后面搬到了8.5公里外的石景山六合园。由于离单位远了，上网不方便，这才装了1Mb的歌华宽带。装了宽带别提有多爽了，第一件事就是在宿舍里布置了无线局域网，从此小虫可以躺在床上下棋，蹲在马桶上和网友聊天……

咳，扯得有些远了。装宽带以后就有了公网IP，其最大的好处就是电骡（eMule）下载速度大大加快。不过小虫很快就发现速度还是不理想，一查才发现自己是“Low ID”，而公网IP的电脑应该是“High ID”。这Low ID和High ID的区别就是后者能和所有源进行点对点的连接，而前者只能和High ID直接连接或通过High ID中转后再和所有源链接，因此二者的下载速度有不少差异。小虫用的防火墙是Norton Internet Security 2005简体中文版（Windows防火墙关闭），在防火墙里打开了eMule的所有端口，还专门打开了4662、4672、4242等此类的端口，但eMule里仍是Low ID，只有极少数几次是High ID。前后几个星期试了各种办法，还是解决不了问题。某晚上小虫怒，把防火墙卸载了！启用Windows防火墙，安装Norton AntiVirus 2005简体中文版；在防火墙里打开端口，得到High ID的概率高了不少，但大多数情况下还是Low ID。莫非Norton Internet Security 2005是冤死的？后来才发现，虽然防火墙里已经打开了常用端口，但由于服务器用的端口比较复杂，机器往往还会被判定为Low ID。新版eMule在“选项”的“扩展设置”中有一个选项，是“在启动/退出eMule时，自动打开/关闭WinXP内置防火墙中的对应端口”，不过形同虚设。最后，小虫发现eMule“选项”的“连接”中提供的另一个选项“在WinXP内置防火墙中打开这些端口”比较管用。这样，取消eMule启动自动连接，通过该选项手动打开端口，再连接服务器，基本上都能得到一个High ID了。

Windows的默认设置比较保守，因此像Windows优化大师、超级兔子等优化软件受欢迎一点也不奇怪。小虫一直用的是2003年的光盘版超级兔子，它（版本不同）在本期排行榜上位列第11。小虫还专门下载了一个近几期都排第一的Windows优化大师最新版（6.82 Build 5.913）体验了一下。其实两者间除了界面布局略有不同、Windows优化大师系统的检测功能较全外，功能方面几乎没有区别。由于频遭攻击，Windows XP SP2变得前所未有的保守，不仅加入了防火墙，还关闭了所有“不用”的端口。此类系统优化软件要是能加入有效的系统端口管理功能，对喜欢电骡的用户来说可谓是福音。

说到榜单，来来去去就那么几款软件确实不容易谈出新意，那就说说排名吧！天网防火墙从上期的第14位降到第15位，随着Windows XP SP2的普及，它的地位不容乐观，毕竟软件能不装就不装，而且防火墙多了还会冲突。5.07正式版的暴风影音确实经典，从上期的第16位升到第14位，影音播放一概通“吃”不说，集成的迅雷下载就挺好用。Media Player Classic是绩优股，反观Windows Media Player则下跌了一位。任何时候看软件榜单都至少有3款金山的产品进Top Ten，这两期都是4款，不过本期金山游侠被WinRAR携3.50版之威挤下前三。刚得到消息，金山WPS 2005上市,个人版在官方主页上可免费下载并使用。下一期榜单金山能不能在前10中占据半壁江山？

最后透露一个大秘密：当亲爱的读者们阅读到这些文字的时候，小虫正在美丽的桂林举行婚礼^_^。欢迎大家访问小虫的网站（http://ljj.lamost.org/）并在留言板中留下你们的祝福！

编辑推荐软件　　推荐编辑 小虫

1.eMule v0.46c Build 0913： eMule最大的好处是可在世界范围内搜索你要的资源，另外它的电影品质也明显比BT的好。

2.DivX Create Bundle v6.02： 新版本的DivX不仅编码速度快，画质也有了提高，实在是DVDRip电影制作的利器。

3.Sygate Office v4.5.851： 非常方便的代理上网软件，和其他同类软件相比最大的优势是不需在客户端安装。



TOP TEN

龙虎榜 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.82Build5.913	1	917	○	鲁锦
金山毒霸	2005	2	863	○	金山公司
WinRAR	3.50	3	756	↑	Eugene Roshal
金山游侠	V	4	739	↓	金山公司
网际快车	1.71	5	692	↑	JetCar软件工作室
瑞星杀毒软件	2005	6	585	↓	北京瑞星公司
紫光拼音输入法	4.0ml测试版	7	568	↑	清华紫光软件股份有限公司
Windows Media Player	10.0.3802	8	526	↓	Microsoft
金山快译	2005	9	454	○	金山公司
金山词霸	2005	10	443	○	金山公司
超级兔子魔法设置	7.1	11	435	○	蔡旋
3721中文网址	2.81Build806	12	393	↑	国风因特软件有限公司
金山影霸	2003	13	387	↓	金山公司
Media Player Classic	6.4.8.2	14	337	↑	Guliverkli
天网防火墙	2.7.6	15	319	↓	众达天网技术有限公司
Real Player	10.5中文版	16	282	↓	RealNetworks
Alcohol120%	1.9.5.3105	17	260	↑	Alcohol Soft Development Team
虚拟光驱	7.12	18	235	↑	东石软件公司
变速齿轮	0.443	19	218	↑	王荣
江民杀毒软件	2005	20	196	○	北京江民公司

本榜所列软件版本号截止于2005年9月20日。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	7.0
Winamp	5.05
腾讯QQ	2005
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V9

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡；网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/；手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1.	FlashGet(网际快车)1.70 简体中文版	2 596 723
2.	RealONE Player 2.0uild 6.0.11.872简体中文版	2 210 314
3.	WinRAR3.50简体中文版	1 952 400
4.	腾讯QQ2004 II 正式版	1 870 942
5.	豪杰超级解霸3000英雄版	1 635 079
6.	ACDSee PowerPack 8.0Build39	1 240 256
7.	影音传送带（Net Transport）1.94c	1 010 568
8.	Microsoft Media Player 9简体中文版9.00.00.2980	957 497
9.	SeeTV 网络电视2005新春版4.195	853 736
10.	Windows优化大师6.82Build5.913	774 335

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN